NA CD 8 HRATELNÝCH DEM: SLEPIČÍ ÚLET • TIME CRISIS • ASTERIX • MS. PAC-MAN • RE-VOLT • FROGGER 2 • BUGS AND TAZ A DALŠÍ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 36

PlayStation® Magazín



EXKLUZIVNÍ RECENZE

C-12 FINAL RESISTANCE

DEN ZÚČTOVÁNÍ! NAKOPEJTE JEDNOU PROVŽDY ZADEK SLIZKÝM VETŘELCŮM!

EVIL DEAD

Zombies, motorovky a obrovská hromada masa... **Nástupce Resident Evilu** pro všechny řezníky!

THE SIMPSONS WRESTLING

Když Marge útočí - nové informace o Springfieldském zápasu

RECENZE

C-12: FINAL RESISTANCE
VANISHING POINT
ISS PRO EVOLUTION 2
LIBERO GRANDE 2
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
THE MISSION
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND
POWER RANGERS
CALIFORNIA WATERSPORTS
EUROPEAN SUPER LEAGUE
F1 WORLD GRAND PRIX 2000
UNREAL TOURNAMENT
PS2 RECENZE
A DALŠÍ!

Cena 230,- Kč Březen 2001

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643

NÁVOD NA FINAL FANTASY IX ■ 8 HRATELNÝCH DEM NA CD ■ STAR WARS: STARFIGHTER ■ WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001 ■ TOY STORY RACER ■ 10 STRAN O PS2 ■ BATMAN RACER ■ SEGA TVOŘÍ PRO PLAYSTATION ■

úvodní slovo...



Sony nám tento měsíc prozradilo malé tajemství. Jedno z jejich největších želízek v ohni PS2, „pouliční" závodní hra *The Getaway,* začala svůj život jako hra pro PSone. Vývojáři Team v Soho vytvořili celou jednu úroveň, než se rozhodli ambiciózní projekt přesunout na PS2.

Je to poměrně příznačné - spíše než vydavatelé se o PlayStation 2 zajímají vývojáři. Stejně jako my hráči, i programátor daleko raději programuje pro novou konzolu, která ho zdaleka neomezuje tolik jako šest let stará technologie. Jsou však zřejmě i tací, kteří k tomu přistupují opačně a právě vývoj na PSone berou jako tu pravou výzvu. V tomto čísle se poprvé objevuje zmínka o dalším PSone skvostu budoucnosti (*Syphon Filter 3*), takže nás nikdo nemůže obviňovat, že stále dokola omíláme těch několik málo posledních mohykánů. Přibývají další a další, a pokud se tahle zatím neoficiální zpráva potvrdí, máme zaděláno na parádní hráčskou horečku. A s LCD displejem a baterií (str. 9) bude prakticky nemožné se jí vyhnout.

Když už jsme u hráčské horečky, tahle uzávěrka byla asi nejtvrdší za poslední rok. Takového bobříka zodpovědnosti jsme ještě nikdy neabsolvovali - hrát *ISS Pro Evolution 2,* nebo pracovat? No dobrá, hra dostala 10/10 (str. 46), ale opravdu si pořádně rozmyslete, zda ji chcete vlastnit. Je dost možné, že vám trochu pocuchá životní rytmus.

A ještě poslední věc - vzhledem k velkému zájmu chystáme v nejbližších číslech rozjetí rubriky čtenářských recenzí. Chcete-li se proslavit, napište přibližně 200 slov o jakékoliv oblíbené či neoblíbené hře a pošlete nám je do redakce.

Je čas na pomstu čtenářů...

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský, Lukáš Danihelka

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 0605/566 525 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)
tel.: 02/8387 1637

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub „Masák" Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Omega Publishing, s. r. o. dále vydává časopisy:



Náklad:
20 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald

future PUBLISHING Your guarantee of value

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

OBSAH

ČÍSLO 36
BŘEZEN 2001





BLUEPRINTY







THE DUKES OF HAZZARD II: DAISY DUKES IT OUT
STRANA 020

PREPLAYE





TÉMATA





PLAYTESTY

Skutečnost: ***Oficiální PlayStation Magazín*** **je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě.** Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

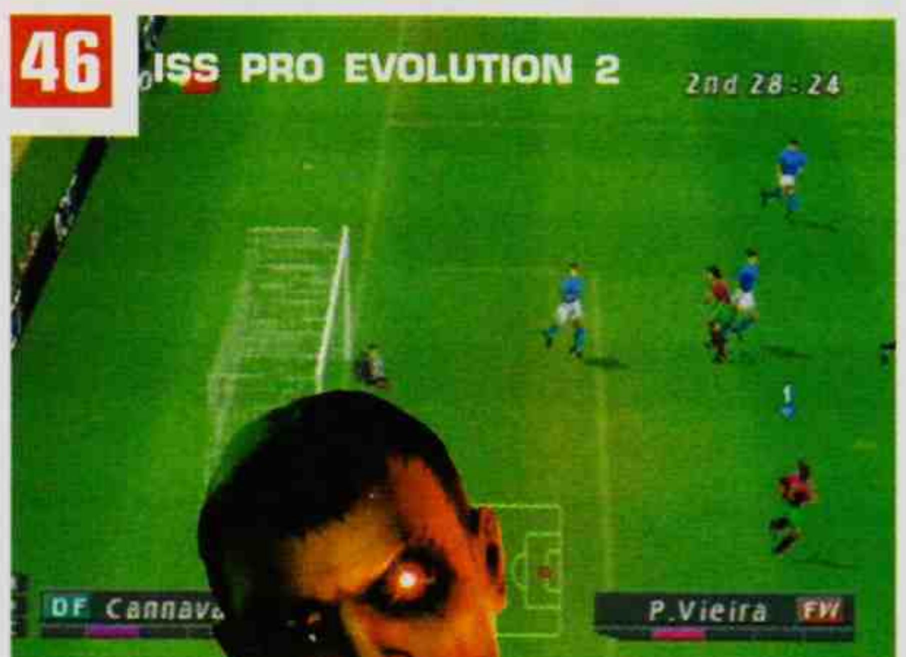
PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

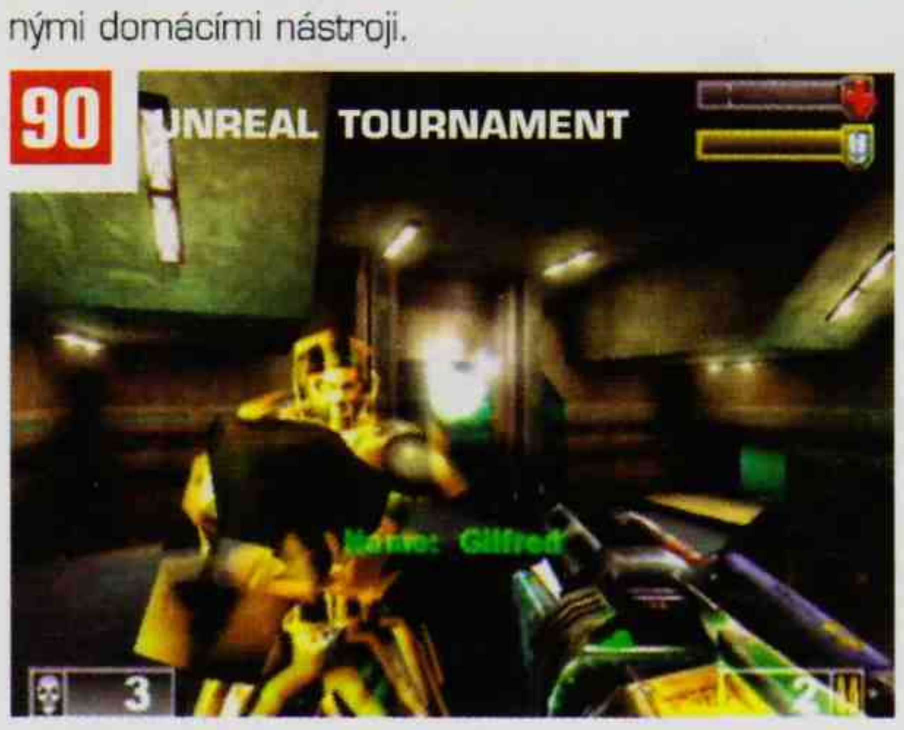
Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.













C-12: FINAL RESISTANCE
STRANA 040

RUBRIKY

Toto CD:

HRATELNÁ DEMA, VIDEA A ZNOVU HRATELNÁ DEMA. TENTOKRÁT JE NÁŠ DISK FAKT NADUPANÝ!

TIME CRISIS: PROJECT TITAN — Hratelné
Nabijte a zamiřte svou G-Con, jdete znovu do boje. Zahrajte si level na moři v lodi plné ozbrojených nepřátel.

CHICKEN RUN — Hratelné
Slepičí úlet na PlayStation - s naším demem jasná věc. Jste na farmě a musíte se ve stylu *Metal Gear Solidu* vyhnout svým protivníkům.

MS PAC-MAN — Hratelné
Slečinka Pacmanová má ráda žluté pilulky stejně jako její starší brácha. A stejně jako on nenávidí duchy.

BUGS & TAZ TIME BUSTERS — Hratelné
Proveďte své televizní hrdiny skrz level - bez vaší pomoci to nezvládnou.

ASTERIX — Hratelné
Nejslavnější Gal se pouští do římských vojáků. O Asterixe se bát nemusíte, ale pomoct mu můžete, to teda jo!

FROGGER 2 — Hratelné
Žába se musí dostat přes řeku. Snadný námět, složitější realizace. Dokážete to?

RE-VOLT 2 — Hratelné
Auta na vysílačku mohou těžko konkurovat *Gran Turismu*, ale zábavná jsou více než dost. Stejně jako naše demo.

CRICKET 2000 — Hratelné
Starší záležitost pro hráče tohoto nejnudnějšího sportu pod sluncem. Najdou se nějací!?

TOMB RAIDER: CHRONICLES — Video

SPYRO YEAR OF THE DRAGON — Video

NALISTUJTE STRANU 79 TEĎ HNED!

HAHAAAA! ŘÍKAJÍ, ŽE JSEM BLÁZEN. ALE JÁ JIM UKÁŽU. SVĚT SE BRZY BUDE MUSET MÍT NA POZORU PŘED MÝMI HRAMI.

- Udělejte si vlastní hru
- Zdarma součástí PS2
- Naučte se programovat
- Ovládněte svět

BASIC INSTINKT

Říká se, že každý člověk má v nitru román, stačí ho jen napsat. Tak proč to nezkusit se skvělou videohrou?

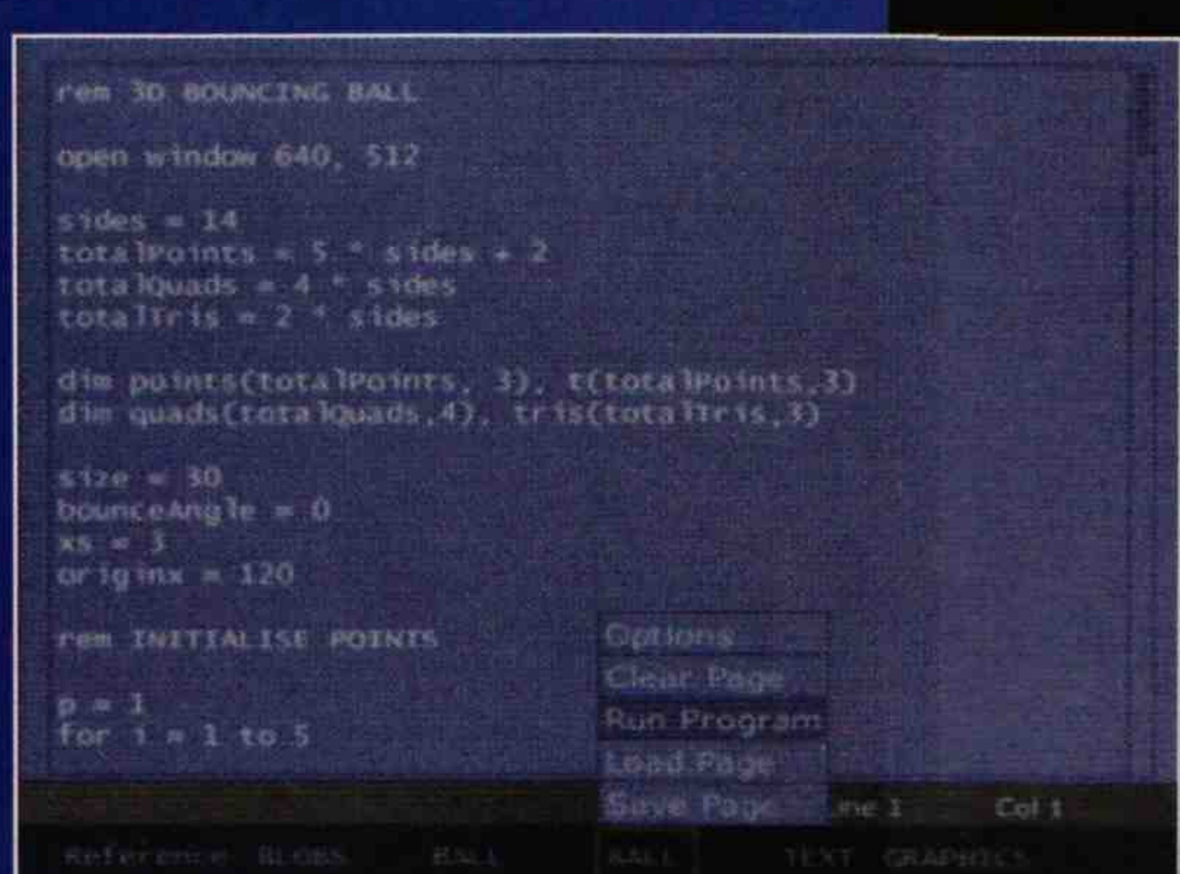
Abyste mohli napsat videohru, musíte mít rozpočet asi jako při tvorbě filmu a malou armádu programátorů, jasné? Pokud si ale koupíte PlayStation2, dostanete od Sony disk s čímsi, co se nazývá YABASIC - utilitou, díky níž se do psaní her budete moct pustit prakticky okamžitě.

No dobře, nikdo netvrdí, že se díky YABASIC (zkráceně „Yet Another Beginner's All-Purpose Instruction Code") přes noc stanete Hideo Kojimou a vysypete z rukávu další *Metal Gear Solid*, ale jedná se o pozoruhodně přístupný programovací jazyk, s jehož pomocí lze vytvářet jednoduché hry, a může se stát prvním krokem k tomu, abyste si našli práci v tomto průmyslovém odvětví.

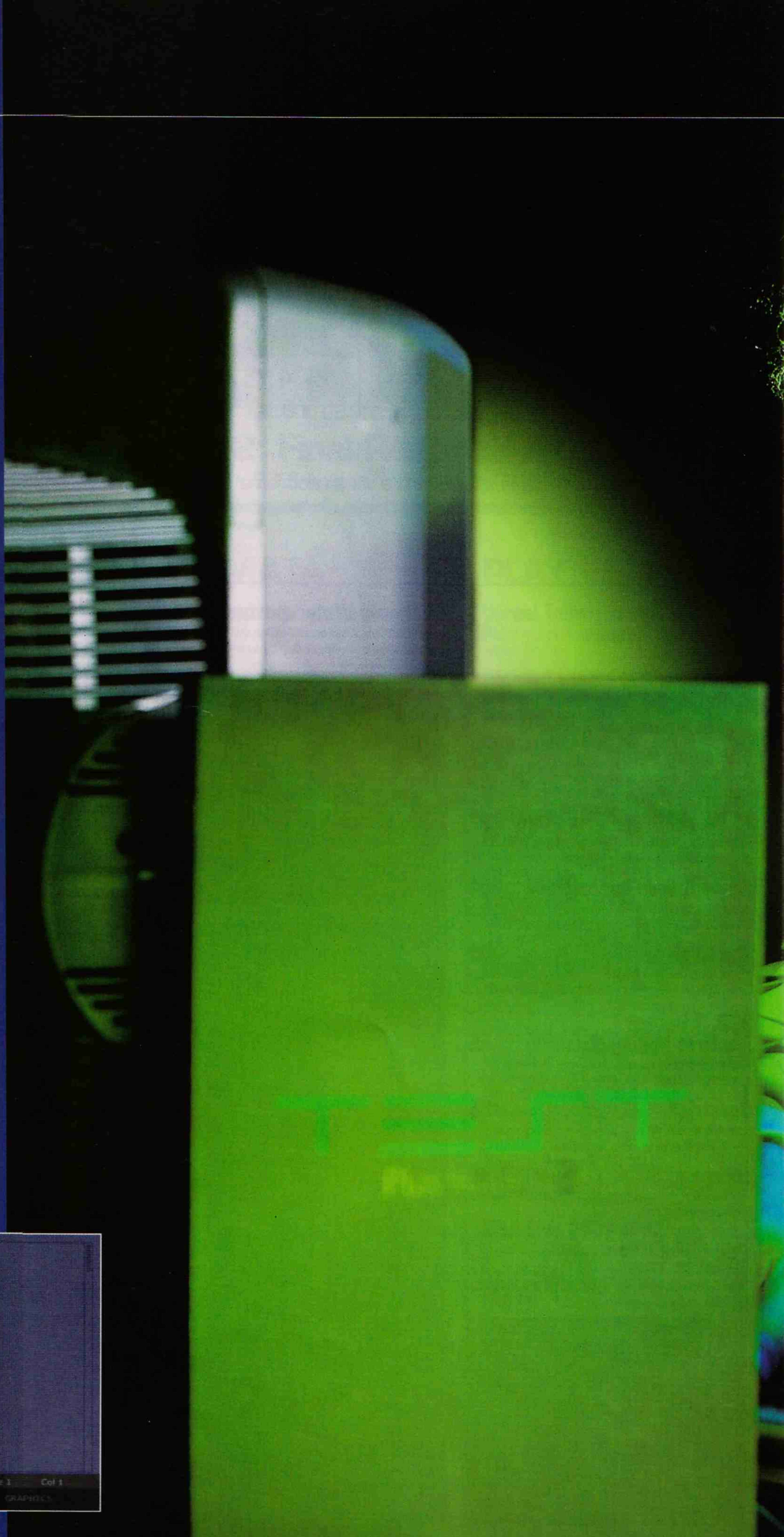
Programovací jazyk BASIC, z něhož YABASIC vychází, se objevil na samém počátku éry domácích počítačů, kdy na Zemi vznikaly takové prehistorické kreatury jako Sinclair ZX Spectrum a Commodore 64. Starší čtenáři si možná pamatují, jak opisovali z knížek a časopisů celé sloupečky textu, který obsahoval podivné příkazy typu „LABEL LOOP", „REM GRAPHICS" a „GLOBUS". Tyto příkazy nám utkvěly v hlavě asi proto, že struktura BASICu, spočívající v „stane-li se tohle, udělej tohle", je lidské řeči bližší než moderní programovací jazyky, např. C++. U YABASICu na PS2 je chytré to, že je vytvořen tak, aby systém mohl využívat možnosti polygonového kreslení a uživatel měl možnost vytvářet hry, které nesestávají pouze z teček, bloků a křivek.

Jak to tedy funguje? Šoupněte do mechaniky přiložený demo disk a můžete se podívat na úvod a začít pronikat do tajů programování za pomoci standardního joypadu (což je dost složité), nebo si do USB portu konzoly připojte USB klávesnici (což je mnohem jednodušší). Můžete si pohrát s ukázkou programu na disku, pokusit se napsat vlastní prográmek a výsledek si nahrát na paměťovou kartu. Zajímavé je si uvědomit, jak to zapadá do PS2 sítě, kterou Sony plánují. YABASICové programy jsou obecně dost malé, takže si je lze snadno stáhnout z webové stránky nebo poslat na server, aby k nim měli přístup vývojáři a ostatní uživatelé. Už si představujete, jak své jméno uvidíte napsané velkými písmeny, až vyhrajete soutěž o nejlepší hru v YABASICu? I to je možné... ■

Pete Wilton



Ukázka programu: BASIC (napravo) nevypadá zrovna elegantně, hry, které v něm napíšete, by ale mohly.



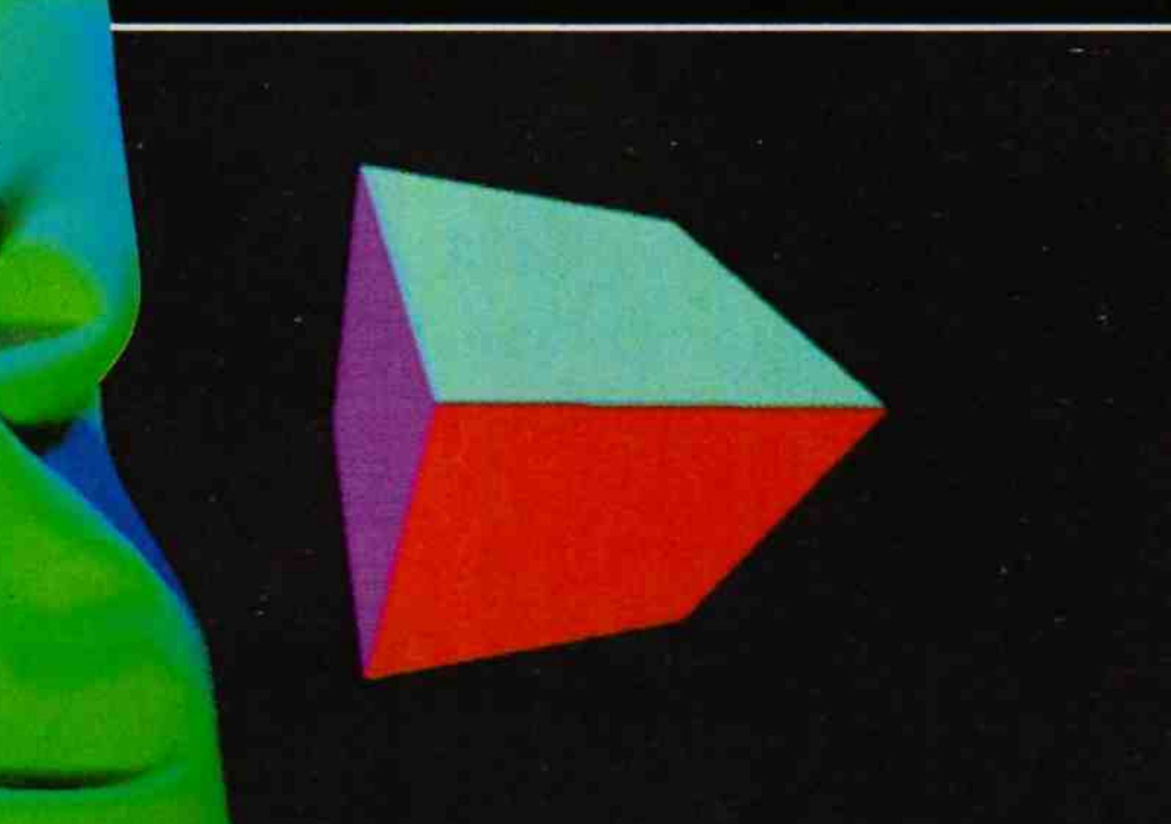


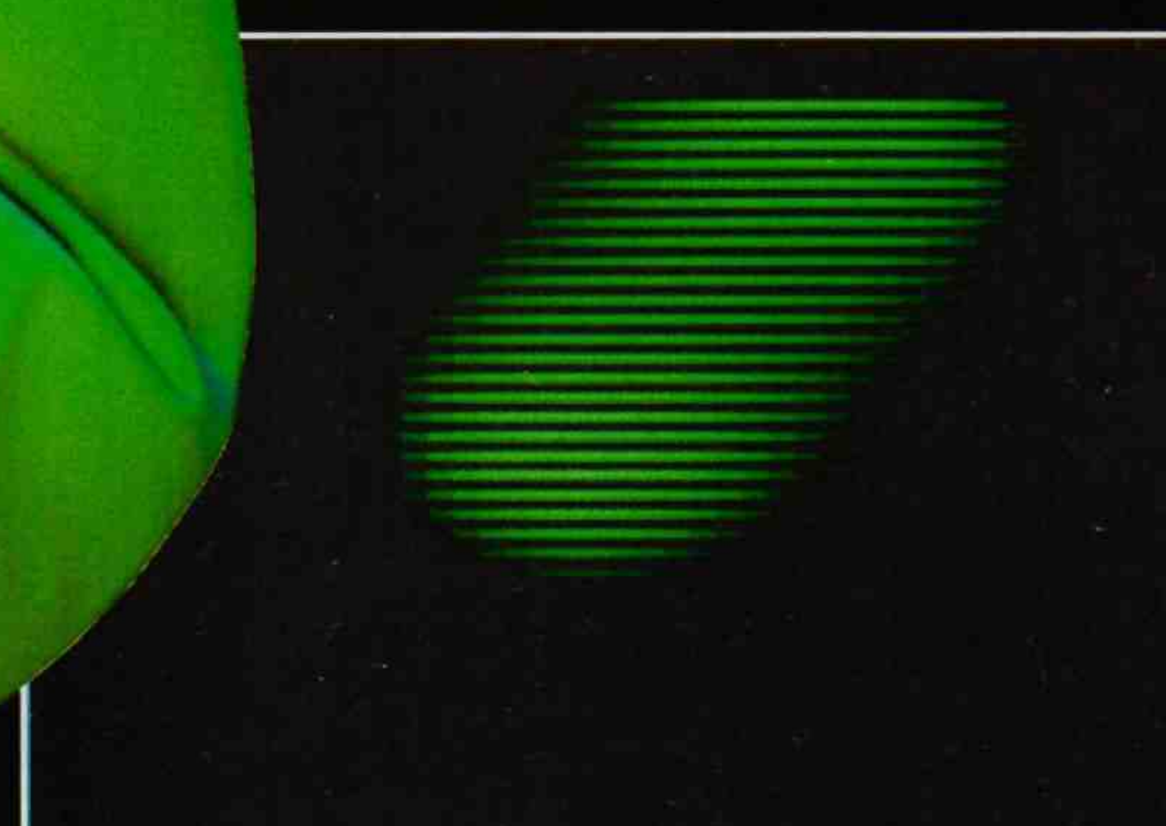
Pamatujete na Yaroze?

YABASIC není první vpád Sony do říše amatérských her. V roce 1997 byla vydána černá Yaroze PlayStation, speciálně upravená mašinka, na níž šlo, po připojení k PC nebo macovi, programovat. Byly k ní dodávány disky nacpané různými utilitami, včetně kompilátoru C a spousty grafických a zvukových souborů. Jak to s ní dopadlo? Po vydání stála přes dvacet tisíc korun. O dva roky později spadla cena na patnáct tisíc, ale aby fungovala, potřebovali jste k ní ještě nadupaný počítač. Není divu, že Sony už formát Yaroze nepodporuje.









Tančící čáry: S YABASICem, který vám otvírá novou říši možností, bude snadné vytvářet složité tvary - jako třeba ty na obrázcích výše - a pak je uvést do pohybu. Na rozdíl od Yaroze si nebudete muset k uvedení do provozu pořizovat žádnou speciální výbavu - jediné, co potřebujete, je PS2 a televize.

LOADING



NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

TENTO MĚSÍC

SEGA NA PLAYSTATION

SEGA TO ROZJÍŽDÍ



SEGA VZDÁVÁ DREAMCAST A POUŠTÍ SE DO CELÉ ŘADY TITULŮ PRO PS2 I PSONE.

Sega ohlásila, že končí s výrobou Dreamcastu, a i když pro svou konzolu bude i nadále vydávat hry, chystá celou plejádu titulů pro ostatní konzoly, včetně PlayStation2 a PSone. Definitivně tak ukončili svou hardwarovou historii a stávají se softwarovým gigantem, který má podle *PSM* šanci pořádně potrápit Electronic Arts.

Pro PlayStation2 jsou potvrzeny tituly jako *Virtua Fighter 4*, *Space Channel 5* a Sega bude dost možná konkurovat EA svou sportovní řadou s licencemi NBA, NHL a NFL, nemluvě o pokračování výborného *Virtua Tennisu*. Sega se rovněž dohodla s Acclaimem a vydá s jeho pomocí několik titulů, které na Dreamcastu patřily k nejúspěšnějším, mj. *Crazy Taxi*, *Zombie Revenge* či *18 Wheeler American Pro Trucker*.



Tím to však zdaleka nekončí - Sega nezapomíná ani na PSone, i když zde zmínila jen plán vydat pro původní PlayStation několik nejúspěšnějších Saturnových her. Ať už budou tři nebo jich bude dvacet, je to skvělá zpráva - s určitostí se dočkáme *Sonica*, na další ohlášené hry si budeme muset počkat. My v *PSM* jsme vytáhli starý Saturn a začali snít nad tituly, kterých se možná dočkáme - báječné originální *Nights*, mlátička *Virtua Fighter*, série *Panzer Dragoon* atd. Na Saturnu je z čeho vybírat a tyto hry mohou pořádně prodloužit život PSone.

Samozřejmě bude nějakou dobu trvat, než se zmíněných her dočkáme - Sega na nich sice tajně pracuje již hezkých pár měsíců, předpokládáme však, že první tituly se objeví až na podzim nebo před Vánoci. Více informací přineseme v příštím čísle.









Electro lux: Tahle věc sice vypadá jako vysavač, ale jde o baterie.



Riziko mobilnosti: Takhle budeme dopadat poté, co při hraní přehlédneme nějakou překážku.

MINIDISPLEJ

MOBILNÍ HRÁTKY

WILD THINGS MAJÍ PRO SVŮJ MINIDISPLEJ BATERIE A CHYSTAJÍ SE OVLÁDNOUT ULICE.

Přinášíme novinu, na kterou čekali všichni, kdo se někdy nějak zapletli s PlayStation - vznikla přenosná PlayStation! Ano, díky prvním bateriím, které už se prodávají v Británii, zmizela potřeba zdi a zásuvky, kam byste ji připojili.

Společnost Wild Things, která se zabývá vývojem příslušenství a jež pro nás vyrobila minidisplej, o němž jsme psali v *PSM34*, teď přichází s baterií napájející jak displej, tak konzolu PSone. Tato baterie - velká zhruba jako krabice mléka - byla vyvinuta speciálně pro PSone a perfektně si s konzolou rozumí.

Wild Things slibují plné tři hodiny hraní, než bude třeba baterie dobít. Pak vám samozřejmě nezbude než se vrátit k tradiční zásuvce, abyste baterie opět uvedli do provozuschopného stavu (nabíjení trvá osm hodin). To už je ale jen malé nutné zlo. Představte si, jak vám teď budou, třeba s *ISS* nebo *Metal Gear Solid*, popřípadě *Resident Evil 3*, krásně ubíhat ty dlouhé nudné cesty vlakem nebo autem. Možnosti jsou nekonečné - a poté, co jsme si s displejem i baterií hráli celý den, musíme přiznat, že nás to víc než zaujalo.

Wild Things také slibují spoustu doplňkového příslušenství k minidispleji. Displej má například externí vstupy, takže na něm můžete sledovat televizi, video, DVD a hrát na PlayStation2, baterie však fungují jen pro PSone. Chystají se i speciální sluchátka, která by nahradila nemastný zvuk vestavěných reproduktorů, a nezapomíná se ani na speciální kufřík, kam se celá tahle sestava i s ovladači a hrami bude dát vměstnat. Proti tomu je Game Boy pouhý břídil!

Minidisplej od Wild Things je v anglických regálech označen cenovkou 99 liber, tedy něco pod 6 tisíc korun. Baterie by měly dorazit někdy uprostřed března s cenou kolem 30 liber (tj. necelé 2 tisíce) a jistě nebude chybět ani speciální balík. Přesto opět musíme doplnit, že považujeme za nepravděpodobné, že by se tyto produkty dostaly do České republiky.

Tady si budeme muset počkat na oficiální displej od Sony. Podle našich informací by snad mohl být s trochou štěstí vydán někdy koncem letních prázdnin, ale pevnější plány chybí. Chris Deering, šéf Sony Europe prohlásil: „Díváme se na PSone spíše jako na přenosné než na mobilní zařízení." To ovšem neznamená, že by se Sony o mobilní hraní nezajímala - ba naopak. Chystá se využití mobilních telefonů. I tady si však budeme muset počkat a i tady je otázkou, zda v ČR vůbec budeme moci připojit svůj mobil k PSone.

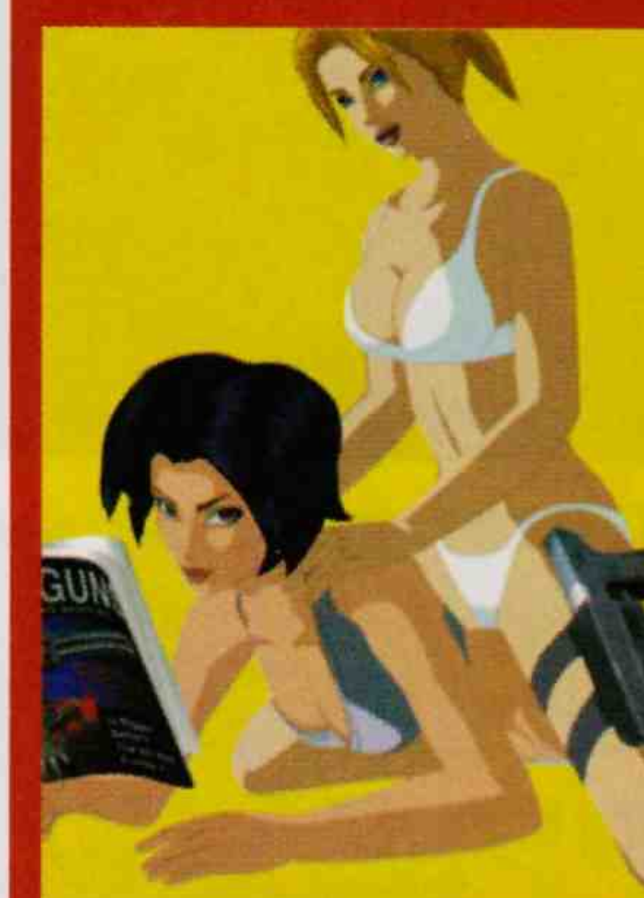
UNDER COVER

MIRRA EFFECT

Tento měsíc máme dobré zprávy pro vyznavače pouličního sportu. Přestože zatím není nic potvrzeno, Acclaim uvažují o vydání rozšířeného balíku pro zlatý důl extrémních biků *Dave Mirra Freestyle BMX*. Doplňkový balík bude obsahovat nové tratě, borce i kola. Datum vydání dosud nebylo určeno, ale je pravděpodobné, že k nám *Dave Mirra 1.5* dorazí už někdy koncem tohoto roku.

FEARED EFFECT

V USA zakázali reklamu na výpravný trhák *Fear Effect: Retro Helix*, protože je prý příliš neslušná a sugestivní. Reklama zobrazuje dvě dívky, oblečené jen do spodního prádla, v pozici, kdy Rain sedí obkročmo na Haně a masíruje jí ramena. Text reklamy říká: „Není divu, že je tenhle příběh schopen způsobit třináct orgasmů." Doufejme tedy, že neviděli obrázky obou slečen z preview v minulém čísle!



To je horko: Američtí cenzoři se při pohledu na *Fear Effect 2* pořádně zapotili.

CHYSTÁ SE *SP3*

Fanoušky 3D akční špionské hry *Syphon Filter* a *Syphon Filter 2* určitě potěší zpráva, že se Sony chystá završit sérii třetím dílem, který by měl vyjít v druhé polovině letošního roku. Původní hra byla inspirována mistrovskou špionskou hrou Hideo Kojimi *Metal Gear Solid*. Měřítkem uznání, které si hra získala, může být fakt, že jeden z Hideových spolupracovníků označil *Syphon Filter 2* za zdroj inspirace pro nové pohyby Solid Snakea v připravovaném pokračování *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* pro PS2.

WEB UPDATE

SCEE znovu zpřístupnili své playstationové stránky na *uk.playstation.com*. Nějaký čas už také běží české oficiální stránky na *playstation.sony.cz*, a pokud jde o náš server, chystáme velmi brzy nový vzhled.

NOVÁ ADVENTURA

DUCHOVÉ A SKŘETI

INFOGRAMES CHYSTAJÍ VYDÁNÍ ADVENTURNÍ SÁGY *TECHNOMAGE*.



Tradiční erpégéčková směsice duchů, skřítků a středověku v podobě titulu *Technomage* od vývojářů Sunflowers, jíž hodlají v dubnu vydat Infogrames, by měla být netradičně obohacena adrenalinovou injekcí.

Technomage je, přestože obsahuje RPG prvky a má tahový bojový systém, spíše akční adventura než RPG.

Hrajete Melvina, dvacetiletého druidského učně, který se setkává s Talis, stejně starou charismatickou slečnou. Ve fantastickém světě Gothů podnikáte řadu rozmanitých výprav, během nichž přijdete do kontaktu se zhruba 50 nehratelnými postavami, to všechno v osmi různých typech prostředí.

Příběh se točí kolem ohyzdných stvoření z podzemí, která se chystají zamořit celou planetu. Z této zápletky vyplývá tradiční úkol - zničit nepřátele a pomoci místním obyvatelům - který je však navíc obohacen náročnějšími bitvami s bossy. Infogrames slibují, že se hráči budou muset utkat s několika neuvěřitelně silnými zloduchy.

Každý protivník má nějakou slabost, což vás bude nutit, abyste při nastolování míru používali nejen pěsti, ale i hlavu. Ve hře si budete muset poradit se vším možným, opaty počínaje a opicemi konče, a pomáhat si budete jak tradičními středověkými zbraněmi, tak magií. ■







„Přestože obsahuje RPG prvky, je to spíše akční adventura.“

V *Technomage* se budou mísit adventurní prvky s RPGčkovým příběhem a bojovým systémem.

JAK NA DORTY

PŘEVRATNÝ FITNESS VYNÁLEZ

NA OBZORU JE STUPADLOVÁ PERIFERIE.

Pokud patříte k lidem, kteří při otázce „Kdo snědl všechny ty zákusky?“ nevinně zvedají ruce nad hlavu, pak snad právě vy uvítáte tento vynález.

Japonští vývojáři Twilight Express přicházejí s bizarní hrou *Happy Diet*, kterou vymysleli proto, aby vám pomohli shodit přebytečná kila a posílit ochablé svalstvo.

Hra, k níž je dodáváno stupadlové periferní zařízení, připomínající náčiní používané v posilovně, by vás měla jednak zasvětit do tajů zdravé výživy a jednak vás vytáhnout z křesla. Nejprve si budete podle šikovné příručky vybírat zdravá jídla ze špajzu ve hře a pak s tím začnete i ve skutečnosti.

Až zjistíte, jaký že druh salátu máte kupovat, začnete se postupně řídit i dalšími doporučenými radami, které se objevují na obrazovce, když se vaše postava vydá třeba běhat. Stejně jako *Dancing Stage Euro Mix* vám i tahle hra ukazuje, kolik jste během pohybu spálili kalorií. Kdo řekl, že je hraní her nezdravé? ■



Už žádné křeslo: Na cestě je hra, která z vás udělá atlety.

POKRAČOVÁNÍ *WWTBAM*

EIDOS LÁMOU JEDEN MILION

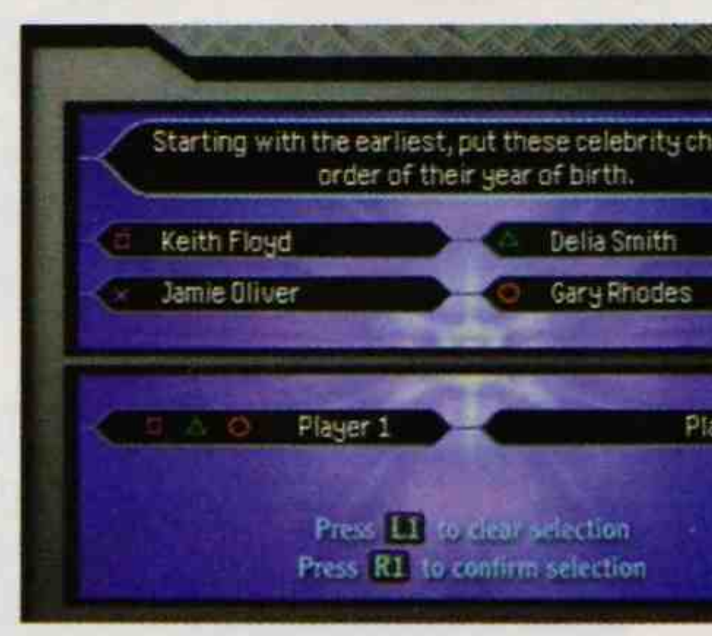
PRODALO SE MILION KOPIÍ A UŽ SE PRACUJE NA POKRAČOVÁNÍ.

Vývojáři Hothouse Creations se pustili do práce na dalším dílu eidosovské *Who Wants To Be A Millionaire*, což je konverze populární televizní show.

Novinky s právy o této nové hře se vynořily poté, co bylo oznámeno, že původní hra prodala během pouhých 121 dnů 625.000 kopií a stala se největší vánoční hitovkou. Tento titul je vlastně jedinou výhradně britskou hrou, které se podařilo na ostrovech prodat více než milion kopií.

Ačkoliv Hothouse pracuje na několika mezinárodních verzích, nemáme informace o tom, že by u nás měla vyjít česká verze, a zdá se tedy, že tento titul je určen výhradně hráčům zběhlým v angličtině a znalým anglické kultury, protože otázky jsou často velmi anglofonní. Pro ty máme dobrou zprávu, protože Eidos uvažuje o několika specializovaných verzích, tedy např. hudebních, sportovních a filmových dodatcích. My bychom ale přeci jen raději na PSone uvítali pana Čecha. ■





Správně: *WWTBAM* (nahoře) prodala více než milion kopií.

FILM TOMB RAIDER

ANGELINA CHCE VÍC

JOLIEOVÁ PODEPSALA SMLOUVU I NA DALŠÍ DVA FILMY *TR.*



Po letech čekání se konečně plně rozběhla práce na filmu *Tomb Raider* a Angelině Jolieové se v roli Lary zalíbilo natolik, že podepsala smlouvu ještě na další dva filmy. Tedy samozřejmě pokud se ten první bude dobře prodávat.

Hollywoodský kolotoč se nyní točí kolem filmu *Lara Croft - Tomb Raider* (tak přesně se film v originálu jmenuje), který by měl mít ve Spojených státech premiéru se vší parádou a humbukem 15. června. Česká premiéra bude následovat 23. srpna!

Co se zápletky týče, z nedávno vydané ukázky se toho moc nedozvíme, zato jsme si řádně loknuli akčnosti filmu. Lara šplhá po lanech, střílí po obrovském robotovi a pustí se do drsné bitvy proti skupině těžce ozbrojených vojáků a přitom se houpe na laně na bungee.

Skvěle vypadá i prostředí - rozlehlá hrobka nenechá nikoho na pochybách o tom, že jde o *Tomb Raider*, a stylu hry odpovídají Lařiny oblečky. A právě skutečnost, že je tenhle film přesně takový, aby si ho užili právě příznivci hry, nás zaujala nejvíc.

Ve vedlejších rolích se představí Chris Barrie, kterého jsme viděli v *Červeném trpaslíkovi*, a také JohnVoight, otec Angeliny Jolieové. Zajímavé na tom je, že bude hrát Lorda Crofta, tedy Lařina filmového otce. Jak důvtipné.

Aktuální informace, ukázku a spousty záběrů najdete na *www.tombraidermovie.com* ■





Lara žije: Angelina Jolieová ve filmu *Tomb Raider* (nahoře napravo) a záběry z trajleru!









EXKLUZIVNĚ

ZTRACENÝ LEVEL

THE GETAWAY MÁ JEDNU ÚROVEŇ HRATELNOU NA PSone.

Naše nedávná výprava, jejímž cílem bylo spatřit jednu z nejnetrpělivěji očekávaných her pro PlayStation2, *The Getaway*, přinesla jisté nové a neuvěřitelné informace. Chystaná gangsterka byla totiž původně plánována pro PlayStation1.

Na verzi pro PSone se začalo pracovat už v roce 1999. Firemní vývojářské studio SCEE, zvané Team SoHo, se dostalo tak daleko, že v podstatě dokončili celou první úroveň. Pak byla ale práce zastavena. Tým prohlašoval, že je nadmíru spokojen s tím, jak hra vypadá - a chlubil se fotograficky realistickým vzhledem ulic.

V tvrdé konkurenci titulů, jako *Driver* a jeho pokračování, a navíc v době, kdy se začínalo pracovat na prvních hrách pro PlayStation2, se producenti týmu SoHo rozhodli, že co nejdříve přejdou k systému konzoly nové generace - nedokončenou *The Getaway* odložili, aby vytvořili nový nefalšovaný PS2 titul, a ne jen předělávku hry pro PSone.

Ona první úroveň ale stále existuje, schovaná kdesi v zaprášených skladech Team SoHo a my uděláme všechno proto, abychom z nich tuhle PSone verzi dostali. ■





PREVIEW





Zkuste si zahrát na té „špatné" straně ve válce.

ZEONIC FRONT: MOBILE SUIT GUNDAM 0079

BANDAI (PS2) DATUM VYDÁNÍ: LÉTO

Gundamovský revival pokračuje. Po vydání *Mobile Suit Gundam* pro PS2 na sklonku loňského roku přichází *Zeonic Front*, kde jsou hráči rekrutováni armádními jednotkami Zeon, aby bojovali proti Federaci Země. Hra obnáší strategické rozmísťování mnoha jednotek, přičemž hráč plní roli velitele. A dostojí-li *Zeonic Front* tomu, co slibuje, totiž něco mezi *Gundam Universe* a *Front Mission Alternative*, pak to bude vůbec první strategicky laděný a trojrozměrný gundamovský titul pro PlayStation. A to je rozhodně dobrá zpráva.

KURU-KURU MARU-MARU

HUDSONSOFT (PS1) DATUM VYDÁNÍ: JARO

Ano, i my víme, že co se řízení auta týče, nemá *Gran Turismo 3* konkurenci, ovšem pokud vyjdete z autoškoly jménem *Gran Turismo*, pak záhy shledáte ucpané tokijské ulice příliš svazující. A právě zde přichází ke slovu komiksová závodní hra od Hudsonu - její název by šel volně přeložit: „Otoč, otoč, zatoč, zatoč".

Nápad je to celkem jednoduchý - naučit se dopravní zvyky i řízení auta prostřednictvím 15 lekcí, a to za hudebního doprovodu nejposlednějších japonských popíkových hitů. Háček je v tom, že povely, které dostáváte od instruktora, je třeba provést za dobu trvání písničky. Mezi jednotlivými lekcemi vás pobaví humorné scénky s instruktory, ačkoli my osobně jsme žádného zábavného učitele autoškoly ještě nepotkali. A jelikož se některé scény odehrávají na poušti, nebo dokonce na ledových pláních, dá se očekávat, že hra pozdvihne schopnosti japonských řidičů na dosud nevídanou úroveň.



Autoškola na japonský způsob.

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA.

ONIMUSHA

V MINULÉM ČASE

CAPCOM SÁZÍ NA *ONIMUSHU* A *GUNDAM* ŘÁDÍ JAK SMYSLŮ ZBAVENÝ.

Reklamní kampaň na *Onimushu* začala ve velkém stylu - pro vysvětlenou: *Onimusha Warlord* je naprosto neuvěřitelná hra Capcomu ve stylu *Resident Evil* jen s tím rozdílem, že se odehrává ve středověkém Japonsku (Že by zombie proti samurajům? Ano, přesně tak). Zkušební verze tohoto potenciálního akčního hitu pro PS2 se dostaly do řetězce herních obchodů Tsutaya už v prosinci a u některých prodejců lze dokonce zhlédnout naprosto úžasné videosekvence přímo ze hry. Dema, plakáty a stánky s už teď slavným alter-egem Takeshiho Kaneshira zápasí o pozornost s bandaiovskou střílečkou *Mobile Suit Gundam*, jež se - navzdory možná méně oslnivé hratelnosti - stala obrovským hitem. A *Gundam*, ať už v podobě obyčejného dema nebo extravagantní výlohy v obchodě, vždy přiláká zájem celého davu přihlížejících, jejichž věk se obvykle pohybuje nad třicet.

Ostatně v Japonsku za sebou máme takový hodně gundamovský měsíc. Vedle robotí střílečky pro PS2 byly z původního televizního seriálu zkompilovány tři filmy a ty vydány na DVD s úžasným soundtrackem v novém 5.1 Dolby Digital (pro zájemce nechybí anglické titulky). Ovšem pokud byste po nich zatoužili, pak se připravte na pořádnou pálku, protože japonská animovaná DVD a videokazety jsou patrně vůbec nejdražší na světě. Pokud váš zájem přesto neutuchá, pak vězte, že by vás tyhle tři stříbrné disky přišly v přepočtu asi na osm tisíc korun. A to ještě pouze tehdy, pokud byste si je koupili přímo tady na místě!

Teď se podívejme do úplně jiné cenové kategorie, protože Sony v Tokiu předvádělo svého robopejska AIBO. Na zázrak se přišli podívat nadšenci všech věkových kategorií - a nemálo z nich si jej dokonce hned objednalo u stánku, vhodně umístěného při východu. Malý robomazlíček jistě okamžitě uchvátil srdce dětí, ovšem náš soucit patří rodičům, kteří si asi v nejednom případě položili otázku: „A můžeme si to dovolit?"

Předvedeno bylo jen pár prototypů, ale i tak si člověk mohl udělat obrázek o tom, jakým směrem se ubírá jejich vývoj. Pokud byste si robopejska nové generace nemohli dovolit (a za skoro šedesát tisíc v přepočtu to není ani náhodou levné), pak zde byl pro vás připraven speciální stánek, kde jste si mohli koupit alespoň suvenýr. ■



Japonští pařani, ti se ale mají! Videodema nejnovějších her se na ně usmívají z výloh obchodů.

NOVÉ TITULY

BOMBERMAN LAND

HUDSONSOFT (PS1)

Na scénu se vrací tolik populární zábavička, v níž je snad všechno - od totálního masakru v nepřehledném labyrintu, přes setkání s klokany na exotických cestách až po... bůhvíco. Nejposlednější bombermanovská záležitost přidává do beztak barvitého koktejlu prvky adventury. Děj se odehrává v rozlehlém zábavním parku a ústředním nápadem je sesbírat tzv. B-karty, které umožňují přístup do pěti barevně kódovaných zón hry. Uvnitř těchto zón jsou umístěny minihry, které taky rozhodně stojí za to vyzkoušet. Jsou prezentovány ve stylu 16bitových her a najdete tu baseball, automaty či střelnici. A cíl? Zahltit bombami ty pod vámi a naopak se vyhnout jejich raketám! Přirozeně tu nechybějí ani klasické bitvy pro více hráčů - pro zábavu a pro zasmání. Ovšem pokud chcete z *Bomberman Land* dostat co nejvíc, neobejdete se bez celkem slušné znalosti japonštiny, protože dialogy jsou nedílnou součástí adventury. ■





Klasická retro akční hra byla v *Bomberman Land* doslova polita živou vodou. Bohužel zatím jen v Japonsku.

HEIWA PARLOR! PRO FUJIKO SPECIAL

TELNET (PS1)

Ona není zlá - jen se prostě občas zapomene. Fujiko Mine je slečna lepých tvarů a hrdinka oblíbeného animovaného seriálu *Lupin III.* A teď to tedy vybalila naplno i na PlayStation. Tedy skoro. Má solidní míry, takže by se z toho jeden (tedy chlap) zcvoknul, a není tedy divu, že její jméno má v japonštině tak trochu lascivní podtext. Ostatně davy japonských mužů uvádí do varu už od sklonku loňského roku a nyní patrně neodolá už vůbec nikdo. Ale než se necháte unést představou vzrušující adventury, vězte, že *Fujiko Special* je ve skutečnosti hra ve stylu výherních automatů. Je to poslední díl řady obsahující témata jako zápas ve volném stylu či Divoký západ - no prostě ohromující! Výhodou pro příznivce je skutečnost, že čím schopnější jste, tím víc částí oděvu Fujiko odhodí. ■





Chcete-li mrknout na Fujiko, zkuste komiks nebo video.

JAPAN CHARTS

TOP 5 - PRODEJ



1. Tales Of Eternia (Namco)
2. Rittai Ninja Katsugeki (Sony Music Entertainment)
3. RPG School 4 (Enterbrain)
4. Rockman X5 (Capcom)
5. Patlabor Game Edition (Emotion)

TOP 5 - NEJOČEKAVANĚJŠÍ



1. Final Fantasy X (Square)
2. The Bouncer (Square)
3. Onimusha Warlord (Capcom)
4. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
5. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Angelique Torou (Koei)
5. Armored Core 2 (From Software)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

DRAGON QUEST VII ZÁŘÍ

Zatímco řada *Final Fantasy* je na Západě obecně považována za RPGčkový standard, v Japonsku právě okupuje RPGčkový trůn enixovský *Dragon Quest VII*, jehož se prodaly už úctyhodné 4 miliony kopií, což je o 400.000 více než *FFIX*.

O enixovské záležitosti sice možná nejde říct, že by totálně vyždímala grafické možnosti konzoly, ovšem i tak získala cenu Digital Interactive Art Award, udělovanou Japonskou agenturou pro kulturní záležitosti na Festivalu mediálního umění. A v čem to tedy je?

Podle mínění Nayu Hashimotové z tokijského časopisu *AX Magazine* má *Dragon Quest VII* takový úspěch díky svému ustálenému hernímu stylu, který nedoznal nejmenších změn. „Kdysi dávno byly *Final Fantasy* i *Dragon Quest* oblíbené zhruba stejně," vysvětluje. „Nicméně *Final Fantasy* s přechodem na PS1 prodělala změnu, čímž si mnohé hráče odradila. Ti teď měli dojem, že se jedná o záležitost pro fanaticky zapálené jedince," pokračuje Nayu. „Přitažlivost *Dragon Questu* rozhodně nespočívá ve vizuální stránce nebo využití 3D, nýbrž právě v přístupném, důvěrně známém stylu, jakési pokorné jednoduchosti." A poznání? Co se japonské RPGčkové kultury týče, změna není vždy vítaná. ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSM-SANA ...

Přiblblé seriály v televizi vám nepřipadají dost nudné? Pak si na televizi můžete koupit takovou strašně hnusnou kočičku jménem Toro od Doko Demo Issho, která se právě teď začala v Japonsku prodávat. Podle všeho funguje tak, že přijímá signály z dálkových ovládání a různě natahuje nožičky a vydává všelijaké zvuky. Pokud se chcete dozvědět jaké, kupte si ji, my se osobně přidržíme USB myši.

A kdyby ani to nestačilo, co takhle zkusit si internetové karaoke? Ergosoft právě vydává *Net Karaoke* pro PS2 - součástí softwaru je i internetový prohlížeč, jež vám umožní stahování nových písniček z internetu, přičemž poplatek činí v přepočtu asi 50 korun za skladbu. Prohlížeč podporuje USB modem a stažené skladby se ukládají na 8MB Memory Card - vejde se jich tam asi 50.

Mobilní operátor DoCoMo slaví velký úspěch s tzv. i-mode telefony, které by navíc v dohledné době měly podporovat i hry. Chystaný model podporující Java skript přinese hry jako *Tetris* či *Yamato*. Což je jistě skvělá zpráva zejména pro ty, které hry neberou tolik, aby si koupili konzolu, ale přesto by si rádi občas zahráli, zejména když se nudí čekáním na šinkanzen.

POUZE V JAPONSKU

KONKURENCE PARAPPY NA PLAYSTATION

Proti tomuhle *PaRappa* vůbec nic není. V Japonsku se totiž 1. března začne prodávat *Poinie's Poin*, což je trojrozměrná „hudební a rytmicky akční" hra.

Hlavní postavou hry je jakýsi Poin, stvoření obdařené mocí měnit lidské city. Jeho úkolem je zachránit svět před invazí Hellneowů, které lze zastavit pouze tehdy, využijete-li naplno Pionových schopností a namícháte-li barvy na obrazovce tak, abyste jimi prolomili kočičí kouzla. Úžasné, už teď se Japonci těší, jak spasí psychedelický svět před zhůvěřilostmi démonické kočky.





Bude *UEFA Challenge* alespoň důstojným soupeřem *ISS Pro Evolution 2* a *FIFA 2001*? Doufejme...

HRA UEFA

UEFA CHALLENGE V DOHLEDU

DO LIGY PS1 VSTUPUJE FOTBALOVÝ TITUL OD INFOGRAMES.

Infogrames svoji nově připravovanou fotbalovou hru, která se zrodila jako *UEFA 2001*, nakonec pojmenovali *UEFA Challenge*. Tento titul vzešel z rukou týmu, který již vytvořil *UEFA Striker*, a umožní vám prožít si napětí a vzrušení panující v evropských pohárech.

Začněme třeba tím, že se tu objevují všechny velké evropské stadiony, nechybí San Siro, Nou Camp i samotný Old Trafford, nazývaný „Theatre Of Dreams" (Divadlo snů). Nechybí žádný z předních evropských klubů - jako je třeba Bayern Mnichov, Paris St Germain nebo Juventus - ani slavných hráčů. Kromě toho budete moci hrát za menší evropské kluby nepatřící k elitě, a dokonce také za národní mužstva.

Francouzský vydavatel hlasitě zdůrazňuje realistické kulhání zraněných hráčů, přesné reakce diváků a další detaily, s jejichž pomocí chce dosáhnout pocitu nejrealističtější fotbalové hry v dosavadní historii. Hlavní souboj o postavení ale *UEFA* proti nespornému králi fotbalu *ISS Pro Evolution 2* svede samozřejmě přímo na hřišti, takže jakmile dostaneme možnost si hru trochu osahat, přineseme vám bližší informace. ■



Nevypadá zle: **Ve hře budou účinkovat realisticky modelovaní hráči z předních evropských klubů.**

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc naše sestra prohlíží utrhané ruce a nohy v nejkrvavějších playstationových hrách a pokašlává při posuzování následků a diagnózách zranění, tak jak by vypadaly, kdyby k nim došlo ve skutečnosti. Tento měsíc je na programu *Ready 2 Rumble Round 2*.



• STUDIE PŘÍPADU: ČELIST

Diagnóza: Tento tvrdý úder do brady způsobil frakturu spodní čelisti. Fraktura postihla buď krk, tělo, sponu nebo větev. Čelist bude při dotyku velice bolestivá. Pravděpodobná jsou i zranění zubů.

Prognóza: Pro stanovení přesné diagnózy bude zapotřebí rentgenové vyšetření. Pokud by měkké tkáně v okolí fraktury otekly, mohly by bránit přívodu vzduchu. Pak by bylo nezbytné provést tracheotomii.



• STUDIE PŘÍPADU: PODBŘIŠEK

Diagnóza: Tato rána by způsobila prudké stlačení obsahu břicha, jehož obsah, jak tekutiny, tak plyny, by se nahrnul do podbřišku, což by způsobilo prudkou vlnu tlaku na obvodové vnější cévy obličeje, paží a nohou. Důsledkem by bylo petechické krvácení v periferii, protržení střevní stěny, protržení bránice a poškození spodních orgánů podbřišku.

Prognóza: Drobné podlitiny by mohly být vnějším příznakem vnitřního zranění v dutině břišní. Pokud by došlo k poškození sleziny, nemusel by pacient cítit žádnou bolest, neboť v tomto orgánu nejsou žádná čidla. Krvácení do peritoneální dutiny by znamenalo ohrožení života pacienta a vyžadovalo by okamžitý chirurgický zákrok.

Ve skutečném životě je Sestra Bolest zdravotní sestra Carol Channon RGN RSCN.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

Uchem se šíří zvěsti z jiného světa, týkající se svatby královny popu Madonny a špatně zamaskovaného aristokrata Gervase „Guy" Ritchieho. Podle našeho zdroje Madonnu „vytočilo", když Guy nesešel dolů, aby přivítal Ruperta Evereta, protože hrál zrovna *TimeSlitters* na své speciálně vybavené PS2, kterou jeho matka načerno získala od dealera v Kazachstánu.

Společnost Equilaxx, která se zabývá vývojem periferních zařízení, nám poslala exkluzivní tiskovou zprávu o své nové verzi PSone, kterou lze umístit do slotu pro autorádio a s jeho pomocí pak hrát hry přímo v autě! Chip Blutowski, který v Equilaxx pracuje, si je vědom jistých nedostatků. „PS-2000-One (pracovní název) je systém vhodný pro ty, kdo už jsou ze všeho tumpachoví, jestli mi rozumíte. Počítáme s řidiči uvězněnými v dopravní zácpě, kteří se chtějí odreagovat od zmatku na silnici tím, že si chvilku zapaří řekněme *Wipeout* nebo *Gran Turismo 2*. Nebo (teatrálně si odkašle) možná *Carmageddon*."

Rychlý cheat pro PS2 *Silent Scope*: Při spouštění nové hry podržte L1, R1 a SELECT a nepřátelé se nyní budou podobat oné odporně slizké, netečně blahosklonné bytosti, která na nás vždy v sobotu v pravé poledne zírá z televizní obrazovky. ■



Hrajte hry když jste v zácpě.

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation Magazín

1. MEDAL OF HONOUR 2
2. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
3. NHL 2001
4. WWF SMACKDOWN! 2
5. DRIVER 2
6. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
7. FIFA 2001
8. GRAN TURISMO 2
9. DINO CRISIS 2
10. PARASITE EVE 2
11. FINAL FANTASY IX
12. LEGEND OF DRAGOON
13. SPIDER-MAN
14. QUAKE II
15. TOMB RAIDER: CHRONICLES

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
2. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
3. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ... (ACTIVISION)
4. FINAL FANTASY IX .... (SQUARE EA)
5. NBA LIVE 2001 .... (ELECTRONIC ARTS)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. FINAL FANTASY IX .... (INFOGRAMES)
2. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
3. WHO WANTS TO BE A MILLIONARE ... (EIDOS)
4. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
5. BUZZ LIGHTYEAR .... (ACTIVISION)

(zdroj: Charttrack)







CELEBRITY SI HRAJÍ

Američtí rockeři Papa Roach nominovaní na letošní Grammy

1. *TONY HAWK'S PRO SKATER 2* .... Activision
2. *TONY HAWK'S SKATEBOARDING* .... Activision
3. *COOL BOARDERS 3* .... SCEE
4. *TEKKEN 3* .... SCEE
5. *GRAN TURISMO 2* .... SCEE



MY SI HRAJEME

Jiří Pavlovský, váš oblíbený recenzent.

1. *DINO CRISIS 2*
2. *SPIDER-MAN*
3. *MEDAL OF HONOUR 2*
4. *VANDAL HEARTS 2*
5. *FINAL FANTASY TACTICS*



ONI SI HRAJÍ

Producent skvělého *LMA 2001*, Simon Prytherch

1. *WIPEOUT 3*
2. *ISS PRO EVOLUTION*
3. *COLIN MCRAE RALLY*
4. *METAL GEAR SOLID*
5. *VIB RIBBON*



VY SI HRAJETE

Pavel Stránský se umí skvěle smát a má i slušný vkus.

1. *ISS PRO EVOLUTION*
2. *CRASH BASH*
3. *DRIVER 2*
4. *ALIEN RESURRECTION*
5. *QUAKE II*

BOJUJTE ZA SVÁ PRÁVA II

Text: Jakub Holý a Jan Modrák

V MINULÉM ČÍSLE JSME VÁM RADILI, JAK POSTUPOVAT V NĚKTERÝCH TYPICKÝCH SITUACÍCH, KTERÉ VÁS MOHOU POTKAT PŘI NAKUPOVÁNÍ HER. V TOMTO POKRAČOVÁNÍ SE PODÍVÁME NA ZOUBEK KONKRÉTNÍM PRODEJNÁM.

Jedním z nejspornějších témat minulého článku byly ceny her v České republice. Upřímně řečeno, článek vyvolal smršť vašich dopisů, kde se zamýšlíte nad důvody a příčinami, chválíte nás a nebo nás naopak haníte. Možná ještě hlasitější reakce však přišla z druhé strany barikády, od samotných prodejců. Co nás však těší nejvíce, je fakt, že jsme v obchodech tu a tam zaznamenali určité změny k lepšímu. Zkusme tedy alespoň na okamžik přestat kritizovat ceny her - naopak, i když to stále není ideální, jsme rádi za každou ušetřenou korunu - a pojďme se podívat na konkrétní prodejny a zhodnoťme je po stránce jejich servisu, znalostí personálu a podobně.

ČESKÉ MANUÁLY

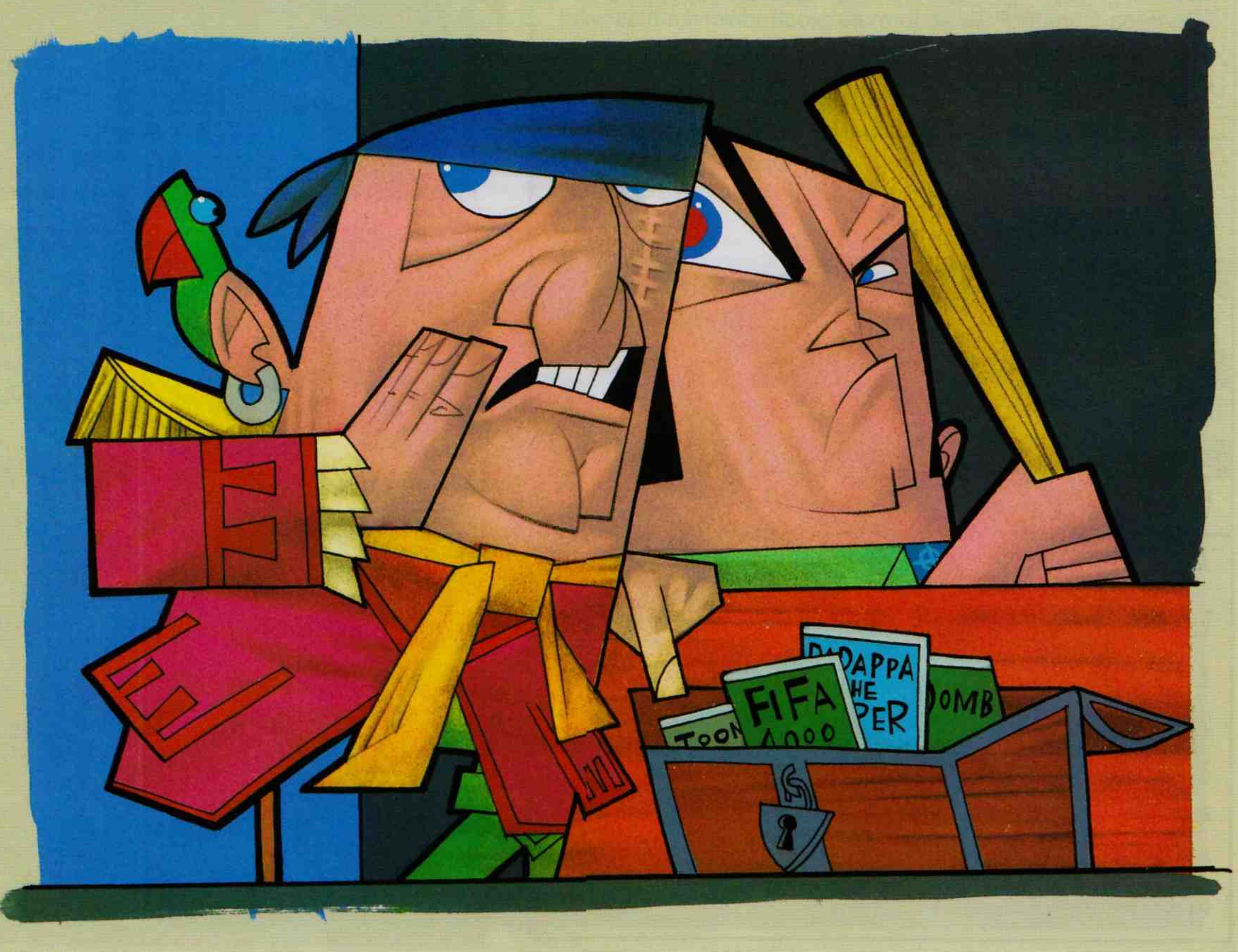
Vlastně přece něco, k čemu se musíme vrátit. Možná ještě hlasitější kritika, než pokud jde o ceny, zazněla ze strany prodejců na naše sdělení, týkající se nutnosti přikládat kompletní český manuál. Naši interpretaci zákona některé poněkud arogantní firmy neopomněly napadnout tvrzením, že jejich univerzální manuál stačí, což považujeme za nepravdu - tento univerzální manuál je vlastně manuálem k „bezpečnému" použití her či spíše konzoly (mj. obsahuje trochu zbytečný návod k spuštění hry) a nijak neinformuje o zádrhelech konkrétních her.

Z jiných zdrojů jsme se dozvěděli, že zákonu vyhovuje viditelné označení, že hra obsahuje pouze návod v angličtině, ale zdá se, že v tomto směru nemá jasno ani samotná Česká obchodní inspekce - jednou tvrdí, že nálepka na hře stačí, podruhé trvají na českém překladu. Budeme se snažit získat písemné závazné stanovisko a v příštím čísle se k tomuto ožehavému tématu tedy ještě krátce vrátíme. Faktem však je, že i tyto nálepky jsou na krabičkách spíše výjimkou.

PlayStation Magazín samozřejmě chápe, že dováží-li se tři kusy od nějaké méně atraktivnější specialitky pro fajnšmekry, nevyplatí se překládat často rozsáhlý manuál. I když to samozřejmě nikoho neomlouvá, morálně to chápeme a respektujeme - podobné hry koneckonců obvykle nekupují angličtiny neznalí „tatíci" pro své děti, ale zmínění fajnšmekři, jež zpravidla ovládají cizí jazyk. Naše kritika se týkala spíše titulů distribuovaných společností Bohemia Interactive, kde jsou kompletní české manuály stále výjimkou i u docela velmi úspěšných titulů.

PRODEJNY

Jak jsme již konstatovali minule, nejjistější a nejvýhodnější volbou je nákup her ve specializovaných prodejnách - rozhodně hned zapomeňte na hypermarkety a obchody, kde mají hry jen jako doplňkový



sortiment - tam narazíte na výrazně horší rozsah nabídky, naprosto neinformované prodejce a v drtivé většině případů také na vyšší ceny.

Ovšem i těch specializovaných prodejen je více a je z čeho vybírat a co srovnávat. A právě to jsme si dali za úkol. Protože redakce sídlí v Praze, rozhodli jsme se začít právě zde a prošli jsme pražské prodejny všech firem, které se specializují na prodej her a herního příslušenství. Hodnotili jsme jak samotné prodejny, tak kvality prodavačů. Pro ty jsme si dokonce připravili několik testovacích otázek, které měly prověřit jejich znalosti v oboru. Některé odpovědi byly tak zajímavé, že jsme se rozhodli všechny je otisknout. Udělejte si z naší tabulky sami obrázek o tom, kdo vám radí při nákupu her.

Samozřejmě si uvědomujeme, že Praha není jediné místo, kde se hry prodávají a kupují, a od příštího čísla hodláme nárazově každý měsíc testovat jednu prodejnu a plánujeme výjezdy po celé republice - mimopražští čtenáři tedy nemusí být zklamaní. Teď už ale pojďme ke konkrétním pražským prodejnám.

BONTONLAND
Lokace: Václavské náměstí 1, Palác Koruna
Otevírací doba: Po - So 9-20, Ne 10-17
Speciality:
- Největší výběr hudebních CD a filmových VHS/DVD v Praze

Jako první jsme navštívili prodejnu firmy Bonton. Jejím nesporným kladem je nejen umístění v samotném srdci Prahy, ale i velmi příznivá otevírací doba. Ihned po vstupu na nás velmi příjemně zapůsobil velký počet předváděcích konzol, na nichž neustále běží ukázky z nejrůznějších her. Náš první dojem bohužel velmi rychle zkazily nepříjemně špinavé regály plné ošoupaných plastových obalů, ve kterých jsou neumně poskládané papírové přebaly her. Chápeme, že problém se zloději asi není zanedbatelný, ale to nic nemění na tom, že působí nabídka her v této prodejně doslova odpudivě.

Je však neoddiskutovatelným faktem, že zde najdete nabídku překvapivě širokou. Dobře také působí roztřídění her podle žánrů. A kromě všech aktuálních titulů zde objevíte i mnoho starších a méně obvyklých her. Naneštěstí vás vzápětí nepříjemně překvapí bližší pohled na ceny, které jsou především u starších titulů vyloženě přemrštěné. Jako příklad může posloužit *NBA Live 2000*, která stojí o plných 200 korun více než její letošní pokračování.

Náš celkový dojem však nakonec nebyl zase tak špatný díky přístupu prodavače, který nás velmi ochotně obsluhoval. Nebyl sice příliš zběhlý v oblasti příslušenství (v jednom případě jsme dostali i vyloženě mylnou informaci), ale ve hrách měl obstojný rozhled a jeho ochota nás příjemně překvapila. Při dotazu na hru podobnou *Final Fantasy* nejen doporučil správné tituly, ale dokonce je i ukázal na předváděcích konzolách, což bohužel stále není běžná reakce.

Sortiment:	8	**Prostředí:**	4
Obsluha:	7	**Ceny:**	4

JRC
Lokace: Vladislavova 24
Otevírací doba: Po - Pá 9-19, So 9-17, Ne 10-17
Speciality:
- Možnost speciální objednávky běžně neprodávaných titulů (JRC Direct).
- Věrnostní systém slev od 5% do 15%.
- Celkem tři „kamenné" obchody v Praze.

Jako další jsme navštívili jednu z prodejen sítě JRC. Opět je v centru, otevírací doba je ovšem kratší. Na první pohled působí prostředí prodejny čistě a přehledně, skutečnost je bohužel trochu jiná - hry jsou totiž rozmístěny tak, aby měl zákazník pocit, že je jejich výběr obrovský. Mnoho her však najdete v regálech dvakrát či třikrát. To by nebylo samo o sobě tak hrozné, ale ta spousta her je roztříděná takovým způsobem, že se hledání konkrétního titulu může značně protáhnout. Dokonce i jeden ze zaměstnanců měl po dotazu na konkrétní titul problémy s jeho nalezením.

„Po oslovení prodejce byla patrná odtažitost a měli jsme pocit, že obtěžujeme."

Viditelné oddělení žánrů by opravdu nezaškodilo a vzhledem k celkem prostorné prodejně to navíc (například na rozdíl od menší prodejny Presto CS) není problém neřešitelný.

Pokud jde o prodavače, i když jich je v prodejně hned několik, projevení zájmu o tápajícího zákazníka jsme se nedočkali ani po několika minutách. I po ▶

TEST PRAVDY

*Odpovědi v tabulce nejsou uvedeny doslovně a jen přibližně reprezentují skutečnost.

Otázka	JRC	Bontonland	Presto CS	PSX Centrum	Skutečnost
Bude mi fungovat pistole G-con na 100Hz televizi?	Určitě ne.	Jasně, mi jsme s žádnou pistolí na 100Hz televizi nikdy žádný problém neměly.	Ne, na většině pistolí pro PlayStation máte napsáno, že na 100Hz televizi nefungují.	Ne, se 100Hz televizí mají problémy všechny světelné pistole.	Žádná ze standardních pistolí na 100Hz televizích nefunguje.
Fungují *VR-Missions* pro *MGS* samostatně?	Musíte nejdřív dohrát *MGS* a *VR-Missions* si otestují závěrečnou pozici na paměťové kartě.	Ne, pro spuštění musíte mít první CD *MGS*. Bez něj to nespustíte.	Určitě ne. Musíte mít původní MGS Ty mise si to při spouštění kontrolujou.	To musíte nejdřív otočit původní *MGS*. Hra se vás na konci zeptá, jestli chcete pokračovat, a pak můžete vložit *VR-Missions*.	Při spouštění *VR-Missions* musíte do mechaniky vložit první CD *MGS*.
Liší se paměťová karta s komprimovanou pamětí od normální paměťovky?	Není mezi nimi prakticky žádný rozdíl, jen některé paměťovky s komprimovanou pamětí mají na každé stránce pouze 14 pozic.	No, to já nevím. My prodáváme pouze paměťovky od Sony a ti dělají jen jednomegovky.	Všechny větší paměťovky mají komprimovanou paměť. Jejich funkčnost se ale od nekomprimovaných nijak neliší.	Ano, karty s komprimovanou pamětí jsou méně spolehlivé než karty klasické. Dnes už se ale dělají i větší paměťovky s nekomprimovanou pamětí.	Paměťové karty s komprimovanou pamětí jsou velmi nespolehlivé. Dnes už je ale v prodeji mnoho větších karet s nekomprimovanou pamětí.
Jakou byste mi doporučil hru podobnou *Final Fantasy?*	Já si myslím, že žádná jiná hra není zpracovaná podobným stylem jako *Final Fantasy*.	No, z novinek bych vám doporučoval *Legend Of Dragoon*. To je hodně podobný.	Těch je spousta. Velmi dobré jsou například *Alundry* nebo *Saga Frontier 2*.	Ne, žádná hra se stylem nepodobá *Final Fantasy*. Počkejte si na devítku, ta by měla vyjít brzy.	Her v tomto stylu je i na našem trhu dost. Z novějších je to například *Legend Of Dragoon*
Jaký fotbal na PlayStation je podle vás nejlepší.	Já se v tom moc nevyznám, ale nejlepší je asi *This Is Football*. Já totiž hraju jenom hokej.	Fotbaly moc nehraju, ale populární jsou *This Is Football* a *FIFA*. Máme taky nové *ISS*, ale to je nějaký divný.	Asi nejhratelnější je *FIFA*. Ta je taková příjemně jednoduchá. Ale pokud chcete něco reálnějšího, tak to je nejlepší *This Is Football*.	Já mám radši rád hokej. Fotbal je moc pomalá hra. Ale nejoblíbenější jsou asi *ISS* a *FIFA*. Ty kupujou lidi nejčastěji.	Nejkvalitnějším fotbalem na trhu je podle našeho názoru *ISS Pro Evolution*, brzy ho nahradí druhý díl.

oslovení jednoho z nich byla patrná určitá odtažitost a měli jsme citelný pocit, že obtěžujeme. Nelze jim upřít poměrně slušné znalosti, co jsou však platné, když odpovídají stroze. Koneckonců - úkolem prodavače by mělo být přesvědčení zákazníka ke koupi (pokud možno objektivními a pravdivými argumenty) a v tomto směru JRC vyhořelo. Ti zdejší se vás spíše snaží co nejrychleji zbavit.

Sortiment:	7	**Prostředí:**	6
Obsluha:	3	**Ceny:**	4

PRESTO CS

Lokace: Pasáž Jiřího Grossmana
Otevírací doba: Po - Pá 9.30-18, So 9.30-14
Speciality:

- S kuponem z *PSM* sleva 100 Kč.
- Celkem čtyři „kamenné" obchody v Praze.

Toto je první ze dvou menších prodejen, které jsme v průběhu našeho testu navštívili. Prodejna je díky svým malým rozměrům řešena úplně jinak než u předešlých firem. Malý krámek je doslova vyplněn hrami, což je dáno skutečností, že se Presto CS zabývá i bazarovým prodejem a díky tomu zde naleznete asi největší výběr titulů. Hry jsou bohužel stejně jako v prodejně JRC rozmístěny hustě a nepřehledně. Při omezené velikosti prostoru a zachování sortimentu ale zřejmě není jiná možnost. Méně příjemná je ovšem nemožnost prohlédnout si jednotlivé hry bez asistence prodavače. V této prodejně jsou totiž hry rozloženy v regálech za pultem, a pokud si chcete některou „osahat", musíte požádat obsluhujícího.

Ten byl ovšem v našem případě ochotný a prohlédnout si jakoukoliv hru nebyl problém. I když jsme v prodejně nebyli sami, ochotně odpovídal a bezesporu měl ze všech prodavačů největší znalosti i trpělivost (např. přítomnému starému pánovi vysvětloval i věci, na které my bychom už asi nenalezli síly). Navíc svou obdivuhodnou orientací v prostředí alespoň trochu kompenzoval nepřehledné množství her. Za každých okolností je schopen poradit a snad žádný dotaz tu nezůstane nezodpovězen takhle si představujeme ideální obsluhu.

Největším záporem této malé prodejny je ale jistá nekompletnost nabídky. Když jsme se totiž ptali na několik běžných titulů, na náš vkus jich bylo až příliš mnoho vyprodáno. Je zde samozřejmě možnost konkrétní tituly objednat, ovšem když jdete do obchodu, tak chcete odejít se zbožím, pro které jste přišli. Škoda, jinak to bylo na jedničku.

Sortiment:	9	**Prostředí:**	6
Obsluha:	9	**Ceny:**	7

PSX CENTRUM

Lokace: Stroupežnického 24
Otvírací doba: Po - Pá 10-18
Speciality:

- Expresní zásilková služba (po vnitřní Praze kurýrem zdarma!)

Jako jediná z testovaných prodejen je PSX Centrum dále od centra, a i když je nedaleko stanice metra, zůstává objektivním nedostatkem krátká otevírací doba, jež je v porovnání s konkurencí opravdu bídná. Jedinou omluvou této skutečnosti je důraz firmy na zásilkový prodej - bezplatná doprava kurýrem po Praze, to je snad světový unikát! Nabídka her je zde řešena podobně jako ve větších prodejnách firem Bonton a JRC. Najdete zde volně přístupné regály, díky čemuž si můžete všechny tituly pořádně prohlédnout. Ani zde však nenajdete přehledně vyřešené roztřídění her podle žánrů. Oddělené jsou pouze novinky, zlevněné hry a bazarový prodej.

„Bezplatná doprava kurýrem po Praze, to je snad světový unikát!“

Co nás ale nejvíce překvapilo, byla neznalost prodavačky, která nás obsluhovala. Na jednoduché dotazy odpovídala velmi nejistě a po chvilce odběhla do zadní místnosti pro někoho, kdo by odpověděl na naše všetečné otázky. Její kolega už byl informovanější, ale opravdu bychom vám nepřáli navštívit prodejnu ve chvíli, kdy tam bude sama.

Výhoda této prodejny tedy spočívá především v nadstandardních službách, které jsme uvedli výše a které jsou opravdu velmi podstatné (dovoz hry zdarma, to je vážně trumf) - navíc nás vedle cen ještě potěšila přítomnost českého manuálu prakticky u všech her v tomto směru by si například JRC mělo vzít příklad.

Sortiment:	7	**Prostředí:**	7
Obsluha:	6	**Ceny:**	9

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA A INTERNETOVÉ OBCHODY

Dnes už naštěstí nejsme nuceni nakupovat pouze v kamenných obchodech. Stále více firem se totiž začíná zabývat zásilkovým prodejem, který je velmi výhodný zvlášť pro náruživé hráče z menších měst (pro ty jsou specializované prodejny opravdu těžce dosažitelné). Stačí jenom vytočit číslo a jednoduše si objednat. Zákazník ovšem při takové objednávce musí přesně vědět, co chce koupit. Díky tomuto malému nedostatku mají nepochybně navrch internetové obchody. Na jejich stránkách si totiž můžete v pohodlí svého domova vyhledat o jednotlivých hrách spoustu informací, které vám při výběru určitě pomůžou.

Českých internetových obchodů, které prodávají hry na PlayStation, je ale zatím velmi málo. Jejich kvalita navíc výrazně zaostává za západoevropským standardem nejen zpracováním, ale i zabezpečením, důvěryhodností a nabídkou informací. Horší je ovšem skutečnost, že někteří stále ještě spoléhají na služby České pošty. V době, kdy už i u nás funguje několik renomovaných zasilatelských společností, je to zarážející a zvláště při čekání na horkou novinku zamrzí každá hodina navíc.

Cenově jsou na tom internetové obchody kupodivu stejně jako klasické prodejny, což je poněkud překvapivé, protože například ve Velké Británii mají na internetu ceny výrazně nižší oproti tamním kamenným obchodům a nabízejí mj. pohodlné předobjednání připravovaných her a často je součástí například i vlastní magazín s recenzemi. Bohužel většina internetových obchodů nezasílá zboží do České republiky, takže máme smůlu. My v redakci občas využíváme přes prostředníka výborný obchod *www.gameplay.com*, který patří mezi nejlepší. V každém případě je vidět, že v tomto směru máme ještě co dohánět a zatím nezbývá než se spolehnout na služby firem JRC nebo PSX Centrum.

ZÁVĚR

Věříme tedy, že jsme vám pomohli se alespoň trochu zorientovat ve spleti obchodů a nabídek a že jste si udělali vlastní obrázek o tom, kde se vyplatí nechat své těžce vydělané peníze. Těšíme se na vaše názory či náměty, a i když druhou částí končí náš seriál podrobných článků, hodláme se tomuto tématu stále okrajově věnovat. ■

POVZDECHNUTÍ POD ČAROU...

Hry můžou být drahé, můžou být jen s anglickým manuálem, všechno se dá přežít. Dokud jsou v obchodech a dokud se dají sehnat. Hry potřebujeme stejně jako spánek a jídlo. Tečka. Ale pokud je nelze koupit, je zle.

Proto nás samotné trochu mrzí, že celá řada her, které v PlayStation Magazínu recenzujeme zkrátka není v České republice k dostání. Je celkem logické, že tam, kde je větší trh, uspějí i horší hry a vlastně nám to až tak nevadí. Horší je, když jde o kvalitní, ale svým způsobem specializované hry, které osloví jen menší okruh hráčů. Pak je rozhodnutí distributora dovést ji odvážné a zaslouží si potlesk. Často se to však nestává.

Bohužel, potlesk si rozhodně nezaslouží současná situace, kdy tu nejsou zastoupeny firmy, které vydávají i poměrně kvalitní tituly. Ano, máme na mysli Infogrames. Jde pravděpodobně o přechodnou záležitost, protože v ČR právě vzniká (vlastně již vznikl) zástupce této firmy, ale to nic nemění na tom, že to odnášíme především my, hráči. Začalo to menším zpožděním *Drivera 2*, pokračovalo to již trochu větším zpožděním *Hogs Of War* a končí to zatím nevyřešenou situací s *Final Fantasy IX*, která je v okamžiku uzávěrky již dva týdny na západním trhu a u nás se stále prakticky nedá sehnat.

Bude to troufalé konstatování, ale diví se někdo, že si v této situaci hráči pomůžou u pirátů? Vždyť šlo pro mnohé o nejočekávanější hru roku! Doufejme, že v okamžiku, kdy tento *PSM* vyjde, už bude *FFIX* na stáncích a hlavně, že už nebudeme muset čekat na jakýkoliv titul déle než hráči v Anglii či Německu.

JMÉNO:

THE DUKES OF HAZZARD II: DAISY DUKES IT OUT

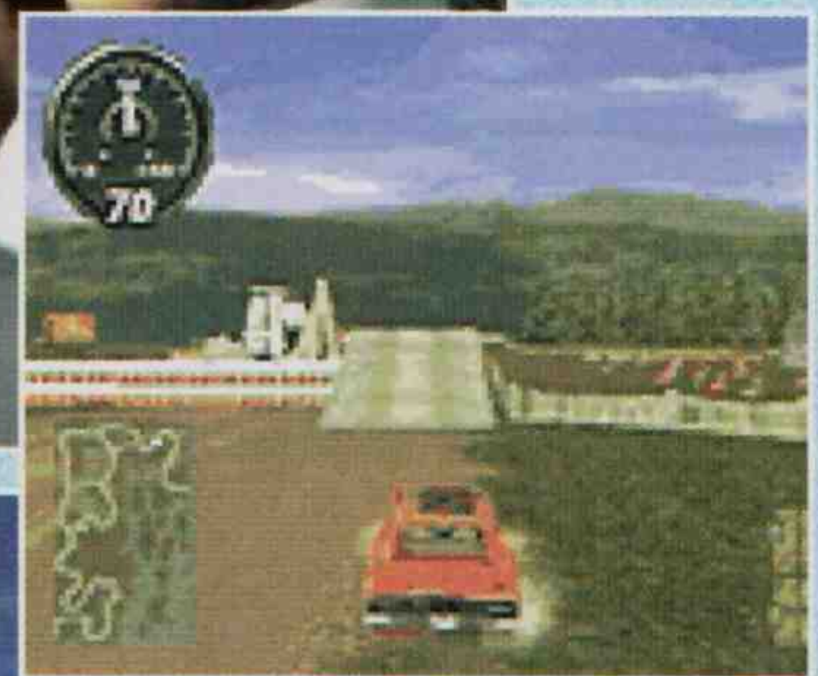
POZNAMKA:

JOOOOO! STAŘÍ DOBŘÍ CHLAPCI DUKEŮ SE VRÁTILI!

SPECIFIKACE

STYL:	Závodní adventure
VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Sinister Games
DATUM VYDÁNÍ:	Duben
WEB:	www.southpeak.com/titles/dukes-daisy
DESIGN POSTAVY:	
HOTOVO:	80%







Zářná budoucnost: Nic nepoutá v téhle hře pozornost víc, než mocný řev General Lee, když se s ním řítíte za svým cílem.



Špičkový klobouk: Všechny postavy z populárního televizního seriálu - ty, které přežily, abychom byli přesní - propůjčily své hlasy i hře *Dukes Of Hazzard II.*

Abychom byli upřímní, *The Dukes Of Hazzard: Racing For Home* (*PSM28* 5/10) byla jednou z loňských her, které nás opravdu zklamaly. Samozřejmě - u nás tenhle seriál nikdy neběžel, čímž přicházíme o spoustu vtipů a narážek, znechutily nás ale i všechny ty sliby, že jde o kombinaci *Destruction Derby* a *Driver.* Herní designér *Dukes Of Hazzard II* Clint Richards naštěstí ví, že to bude chtít velké změny, aby se General Lee do roku 2001 vřítil se vší slávou.

Ale nepředbíhejte - na úvod je třeba říci, že *Dukes Of Hazzard* je kultovní americký televizní seriál z 80. let, který není kultovní pro svou kvalitu, ale pro svou „trapnost". Tedy něco jako náš *Major Zeman* nebo jako známá PC hra *Redneck Rampage.* Velká část důvodu, proč si tu hru koupit, tedy pro našince padá - snad jen to, že jsou celkem běžnou součástí seriálu honičky. A co chystá Ubi Soft pro pokračování?

Zaprvé byla vylepšena grafika, ale největší radost nám udělalo, když jsme se bavili o vylepšené hratelnosti. Nejlepší bude začít příběhem, který asi moc neoceníme, protože samozřejmě vychází ze seriálové předlohy. „Hlavní zápletka *Dukes II* se točí kolem Daisy a její dávné přítelkyně jménem Missy Law," prozrazuje nám Richards. „Missy byla poslána do vězení a obvinila Daisy. Teď si odseděla trest a vrátila se do Hazzard Country s docela slušně podlým plánem na pomstu. Objeví se tu všechny postavy z původního seriálu a příběh se odvíjí tak, jako byste koukali na televizi. V dobrodružstvích samozřejmě hrají velkou roli i Bo a Luke."

Lepší vzhled a příběh by ale u hry, jako je *Dukes,* sám o sobě nestačil, tady jde hlavně o řízení a parádičky s autem a vývojáři Sinister

ORANŽOVÝ NENÍ JEN POMERANČ

Největší hvězdou *The Dukes Of Hazzard* je možná General Lee (slavná to kára s jižanskou vlajkou na střeše), ale jezdí tu i jiná auta. V jedné misi je to dodávka strýčka Jesse a objeví se tu i jeep Daisy, ale největší výběr najdete v režimu multiplayer. Můžete skočit do kteréhokoliv auta, které jste viděli v režimu pro jednoho, včetně Cooterova tahače, Roscova policejního auta, dodávky strýčka Jesse, mustanga Missy Law a několika dalších.





Jeep: General Lee do těchhle jam? Jsou tu i jiné vozy.

CITAT: **„Přidali jsme spoustu zábavných prvků, jako je třeba ježdění v poli**





Games si toho byli víc než vědomi. „Vyslechli jsme si spoustu připomínek, které radily otevřenější herní styl a více vychytávek. V *Dukes* se původně závodilo na určených tratích. Čas od času jste si mohli vybrat, jestli se na rozvětvující se silnici dáte vlevo nebo vpravo, ale pak se obě stejně spojily. V pokračování jsme se snažili poskytnout v tomto ohledu větší svobodu. Teď je tu osm map, které na sebe vzájemně navazují.“

Pokud jde o nové prvky, „jsou tu skryté zkratky, které hráče nutí, aby zkoumal prostředí, a přidali jsme i spoustu zábavných prvků, jako je třeba ježdění v poli s obilím a rozhazování balíků sena a tak dále,“ vysvětluje Richards. Přidáme-li k tomu režim pro více hráčů, vypadá to celé mnohem lahodněji než původní hra.

Richards prostě věří, že má v rukou vítězný trumf. „Chtěli jsme hru, k níž si může kdokoliv sednout, zazávodit si a pobavit se,“ říká. Je asi zřejmé, jak dopadne u nás, ale proto hru přece hned neodsoudíme, ne? ■

Leoš Turek



Air Max: Některé akrobatické machrovinky, které můžete v tomto pokračování s auty předvádět, jsou ohromující a až trochu nadnesené. Kdo ale tvrdil, že má být *The Dukes Of Hazzard* realistická - je to skvělá zábava.









Drsné honičky: Rosco P. Coltrane se svým bourákem Boovi a Lukeovi ještě pořád nestačí.

s obilím a rozhazování balíků sena a tak dál.“



JMÉNO:

POWER DIGGERZ

POZNAMKA:

PROKOPEJTE SE K VÍTĚZSTVÍ - TAITO PRO VÁS PŘIPRAVILI PŘÍSLUŠNOU PLAYSTATIONOVOU VÝBAVIČKU.

SPECIFIKACE	
STYL:	Simulátor bagru
VYDAVATEL:	JVC
VÝROBCE:	Taito
DATUM VYDÁNÍ:	Duben
DESIGN POSTAVY:	  
HOTOVO:	90%





Želví rej: Není tak docela jednoduché je pochytat, ale krásně radostně třepou ploutvičkami, když je zase pustíte na svobodu.



Hromady suti: Tokio postihlo zemětřesení. Dokud se ale nepodaří odklidit tyhle trosky, nedostane se k postiženým záchranná služba. Kopejte o život.

Malinko doleva, trošku doprava, teď lžíci dolů a hop! Nestane se každý den, že byste s pomocí pětitunového bagru vybírali malé želvičky z plaveckého bazénu, každý den ale také nehrajete hru, jako je *Power Diggerz.*

V tom, že si tak podivná hra, jako je *Power Diggerz*, dokázala zajistit vydání v Evropě, je cosi hrdinného. Vyberte si některý z vážných úkolů nebo bláznivých vedlejších her, popadněte analogový ovladač a pusťte se do díla s některým z deseti mechanických strojů. „Bagry jsou nesmírně složité stroje a je třeba, aby je řídili zkušení řidiči, a o to jde ve hře především," řekl *PSM Masaaki* Ohzuno z Taito. „Chtěli jsme bagrům vymyslet netradiční a zajímavé využití. Když vidíte takový bagr, většinou si vzpomenete na rozestavěnou budovu na staveništi, ne na vybírání želviček z plaveckého bazénu nebo rozbíjení limuzín." To skutečně ne, ale pokud nepřehazujete písek a cement z místa A do místa B lopatou, pak si na to určitě vezmete podobného plechového obra.

Zvláštní přitažlivost hry pramení zřejmě ze způsobu, jakým dokáže vyjádřit všechny jemnůstky řízení těchto úzce specializovaných strojů. „Studovali jsme stroje, navštívili jsme továrnu, kde se vyrábějí, a pozorovali jsme je v akci," vysvětluje Masaaki. „Můžete se dívat jak z kabiny, tak z vnějšku, což umožňuje přesnější odhad vzdáleností - chtěli jsme, aby se hráč s bagrem snadno pohyboval a snadno ho ovládal." Pásy se ovládají pomocí postranních tlačítek a dva analogové sticky (nebo D-pad a tlačítka, pokud vám to vyhovuje víc) otáčejí horní částí a řídí samotnou paži. Zpočátku je to pořádná

VYKOPETE TO?

Vývojáři Taito prohlašují, že *Power Diggerz* je určena pro hráče od 11 do 15 let, ale my věříme, že stejně jako v Japonsku zaujme i starší pařany. Řízení mechanického rypadla je stejně mužná práce jako ježdění v tanku nebo létání v bojovém tryskáči.

Dalším důležitým aspektem je skutečnost, že *Power Diggerz* nabídne devět miniher v režimu pro dva hráče, což by mohlo být skvělé zakončení dne po návštěvě hospůdky. Jen by nás zajímalo, zda po svých běžných pěti pivech budeme vůbec schopni bagr ovládat...



CITAT: **„Za normálních okolností asi nepřemýšlíte o vybírání želv z koupaliště**



Chvilka napětí: mlácení do limuzíny od vás vyžaduje naprosto přesné zacházení s oběma analogovými ovladači, které napodobují pákové řízení skutečných dieselových strojů. Brzy na to přijdete.

honička, ale po chvilce praxe vás tenhle systém příjemně uspokojí - budete pyšní, jak se zkušeně dokážete přiblížit k cíly a pěkně plynule vysunout a sklonit rameno, nabrat nepořádek do lžíce a pak to všechno pěkně vyzdvihnout k nebi.

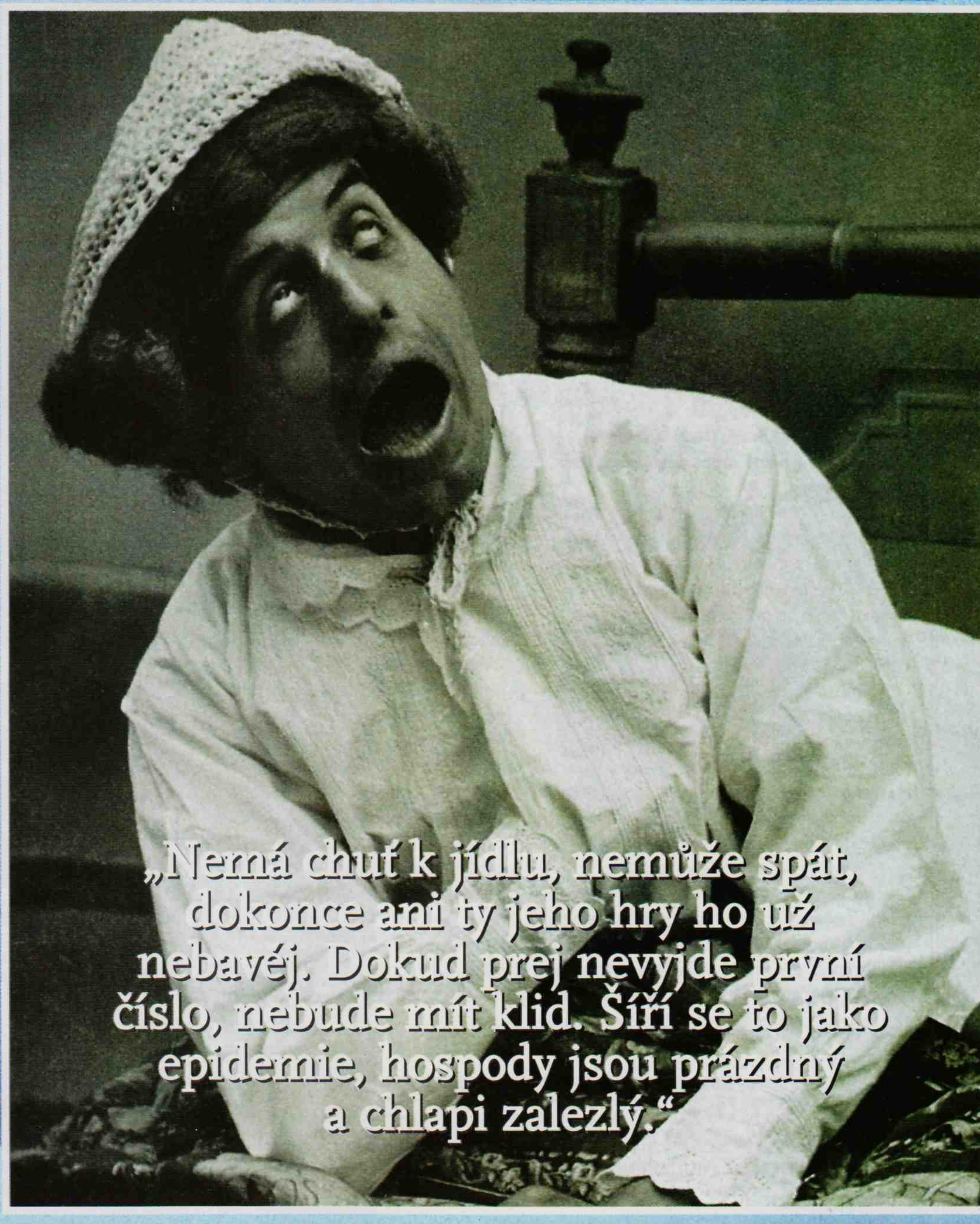
Jak všichni víme, staveniště není tak úplně bezpečné místo, zvlášť když se řídit teprve učíte. „Přidali jsme i další úkoly, jako je třeba vodní síť; pokud kopnete příliš hluboko, můžete protrhnout potrubí," prozrazuje Masaaki. „Když máte s velice těžkým bagrem za 60 sekund zničit ruiny budovy v úzké uličce, musíte dávat pozor, abyste nepoškodili ostatní budovy a přitom odstranit veškeré zbytky zříceniny. Zní to jako hračka, ale je to velice obtížné. Budete potřebovat hodně trpělivosti a šikovnosti."

Většina úkolů v minihrách je naštěstí méně náročná a můžete v bludištích trámů mávat ramenem nebo zasypat limuzínu deštěm úderů lžící na kapotu. Ohzuno k tomu říká: „Minihry se v mnohém podobají starým poutovým atrakcím a nejvíc si s nimi užijete v režimu pro dva hráče. K dalším „disciplínám" tu patří třeba vaření polévky nebo uhýbání před bombami." Připočteme-li ještě střízlivější režim Simulation, objevíme spoustu rozmanitosti, kterou by ve lžíci nepořádku nikdo nečekal.

Hodnocení *Power Diggerz* jako unikátní hry vyzní asi stejně, jako by někdo o jaderných zbraních řekl, že jsou malinko nebezpečné pro životní prostředí. Přichází k nám přímo ze sekce japonských arkád, kde si brzy získala úctyhodné postavení, protože jednoduše nic podobného hráči nikdy neviděli. Její vydání v Evropě také jistě vzbudí mnohem větší zájem než podobné výhradně japonské hry! „U strojů jsme chtěli dosáhnout přesnosti, co se týče tonáže a ovládání, ale zároveň je zpřístupnit zařazením legračních nápadů a humorných úkolů," říká Masaaki.V příštím čísle se můžete těšit na další podrobnosti. ■

Pete Wilton

nebo o rozbíjení limuzín…"



JMÉNO:
BATMAN: GOTHAM CITY RACER

POZNÁMKA:

TANK JE PROTI NĚMU TINTÍTKO, RYCHLOST MÁ PŘÍMO RAKETOVOU, PROSTĚ BATMOBILE.





SPECIFIKACE

STYL:	Závodní
VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Sinister Games
DATUM VYDÁNÍ:	Květen
HOTOVO:	60%



Batmobile: **Konečně! Máte šanci sednout za volant nejšpičkovějšího auta v historii a nechat všechny potupně za sebou.**



Skoro by se zdálo, že každý týden jeden kreslený hrdina vyfasuje vozítko a dostane vlastní závodní hru: The Muppets, *Toy Story*, a dokonce i The Smurfs (tedy Šmoulové). O volant si ale nikdy žádná postava neříkala víc než Batman.

A právě to si řekli u Sinister Games a udělali *Batman: Gotham City Racer*, hru inspirovanou temným, ale spravedlnosti fandícím kresleným filmem *The New Adventures Of Batman And Robin*. „Ve hře přesedáte do různých vozidel a pronásledujete záškodníky, tak jak jste to viděli v televizi," říká producent Francois Bolduc.

Hodně to připomíná *007 Racing*. „Ano," souhlasí Bolduc, „ale v naší hře je 51 misí a také Batmobile a Batcycle, které vznikly speciálně pro tento titul. Fanouškové Batmana a hráči vůbec se do těchto vynálezů zamilují." *Gotham City Racer* navíc obsahuje režim Patrol, kde můžete chodit po ulicích a chytat zločince přímo při činu.

„Nemusíte hrát uhlazeného hodného hezouna," říká Bolduc. „Můžete se vtělit do některého zločince, stavět se na jistých místech pro ukradené zboží a vyhýbat se hrdinům, kteří vám půjdou po krku." Snem snad každého cynického fanouška Batmana je zařádit si s panem Freezem, The Penguinem, The Jokerem a Catwoman a chopit se realizace jejich podlých plánů. „Totálně skvělé jsou i lokace," vykládá nadšeně Bolduc. „Najdete tu rezidenci Bruce Waynea, kino Jannus, Gothamskou banku a další a další."

Zatímco se touláte ulicemi, můžete si vylepšovat auto. Budete nacházet opravovací power-upy, turbo zrychlovače a časové injekce. Nechybí ani režim pro dva hráče, který můžete hrát s kamarádem, jeden v roli zločince a druhý jako hrdina.

Velkou práci odvedli také videoherní designéři, z nichž mnozí dříve pracovali na kreslených seriálech. „To neznamená, že jsme pozorně nestudovali animovaný film," vysvětluje Bolduc. „Museli jsme se soustředit na vytvoření databáze nejvýznamnějších budov a vozidel." Warner Bros. a DC Comics se dušují, že si hra zachovává atmosféru seriálu, takže se můžete těšit, že půjde o víc než nějakou pohádku pro dětičky.

„Měla by zaujmout široké spektrum hráčů," slibuje Bolduc a jako hlavní zdroj inspirace pro hratelnost uvádí hru *Driver*. „Opravdu se nám moc líbí, jak Tanner prochází městem, které se hráči postupně učí nazpamět." ■

Lee Hall





Co teď? **No, budete na to muset pěkně a rychle šlápnout.**

PROFIL

SPOLEČNOST:	Sinister Games
JMÉNO:	Francois Bolduc
ZAMĚSTNANÍ:	Producent
HISTORIE:	Francois pracoval na hrách *Speed Buster* a *Shadow Company* pro PC a *Animorphs* a *Batman: Chaos In Gotham* pro Game Boye.
VLIV:	*Speed Devils* a *The New Adventures Of Batman And Robin*, jak komiksy, tak animované filmy.

CITÁT: **„Nemusíte hrát uhlazeného hodného hezouna..."**

malé/**motokáry**/závody/**příběh**/hraček

Vydavatel: Activision
Výrobce: Traveller's Tales
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Březen

Toy Story Racer

MOŽNÁ VÁM TO NEJDE, MOŽNÁ VÁS NEPŘÁTELÉ DRTÍ, ALE TO JEŠTĚ NENÍ DŮVOD SE VZDÁT.

ZABIJÁCKÝ ÚDER



Jet rychle a všechny předjet, to je fajn, ale není přece jen lepší soupeře sejmout trochu nesportovně, třeba ochromit elektrickým proudem nebo vystrčit z trati, než se zoufale snažit o nějaké obratné předjíždění?

OBSAZENÍ



Ačkoli zde najdete většinu postaviček z *Toy Story*, od samého počátku hry máte k dispozici pouze Woodyho, Buzze, Bo Peepa a RC. Před každým stojí jiné překážky.



Fenoménu jménem *Příběh hraček* (neboli *Toy Story*) se od roku 1995 podařilo vzkřísit dávno zapomenuté hračky, jako byl třeba vážený pan Bramborová hlava (Potato Head) nebo Vyzáblý hafan alias Slinky Dog. A dvě hlavní hvězdy, tj. Buzz a Woody, se dočkaly světové slávy.

Úkol vdechnout těmto hračkám život připadl vývojářské firmě Traveller's Tales, tedy lidem, kteří stojí i za velice roztomilou *Muppet Race Mania* (PSM26 8/10). Když disk spustíte, budou vám představeny čtyři postavičky - Buzz, Woody, Bo Peep a auto na vysílačku. Vyberete si jednu z nich, načež se před vámi objeví různé dětské stavební kostky, přičemž každá představuje jiný režim závodění.

Jakmile se ale hra rozběhne, je vše jednoduché jak facka - zcela dle očekávání. Stisknutím ⊗ se pohybujete vpřed, zatímco R1 obstarává palbu z té či oné zbraně (podle toho, kterou se vám zrovna podařilo sebrat z trati). Na ty, kteří budou tak naivní a budou se vám lepit na zadek, můžete hodit gumovou kouli.

V téhle hře je důraz kladen zcela jednoznačně na vyhazování soupeřů z trati a ne na nějaké obratné předjíždění v zatáčkách. Čeká na vás rovněž spousta zkratek, které je třeba se naučit nazpaměť, ovšem u nich je třeba mít na paměti, že každá z nich má i svá úskalí a můžete v ní jak získat, tak i pořádně ztratit.

Soudě dle této rané verze, bude na příznivce žánru čekat 19 záludných okruhů a několik hustě agresivních soupeřů. A pokud náhodou čekáte, že to s Buzzem napálíte hned po prvním kole tak, že ostatním zbudou jen oči pro pláč, pak se připravte na pořádný šok, protože i malá autíčka vás mohou sejmout tak, že strávíte zbytek života v kotrmelcích. Ale nepropadejte zoufalství, protože

> **„V téhle hře je důraz kladen zcela jednoznačně na vyhazování soupeřů z trati..."**

naštěstí je zde pro vás připravena možnost úroveň obtížnosti zmírnit.

Přesto nás napadá několik znepokojivých faktorů: tím prvním je přirozeně skutečnost, že tyhle nové závody motokár pro dva hráče čelí na svém poli pěkně silné konkurenci, a to v podobě špičkových her pro čtyři hráče, jakými jsou *Speed Freaks* a *Crash Team Racing*. Tím druhým je to, že ve stávající podobě trpí *TSR* v porovnání s výše uvedenými konkurenty poměrně primitivním systémem urychlovačů. Ale i tak, navzdory tomu všemu, třeba ve světě malých kousků plastu létajících rychlostí 20 km/hod bude nakonec všechna tahle jednoduchost pro *Toy Story* Racer výhodou. ■

Pete Wilton

PŘEKVAPENÍ!



Krabice, noha od židle, podřimující pes - je škoda, že žádná z těchto překážek, jichž je v každé úrovni požehnaně, vás nemůže přímo sežrat, ale i tak vám pořádně zatopí, pokud nezvládnete zatáčku.

POŘÁDNÉ KARAMBOLY



V soutěži nazvané Smash je vaším cílem být nikoli na čele pole, nýbrž na jeho chvostu. Jeďte za svými soupeři a pomocí nejrůznějších zbraní jednoho po druhém odstavujte, až na trati zůstanete sami.

VELKÁ CENA



V poháru vás čekají čtyři kola. Ve většině případů ale stačí dojet na bodovaných místech, tj. mezi prvními třemi, a stříbrná mísa je vaše.





Nepodceňovat! Nečekejte, že si hru nahrajete a hned vyhrajete. Je to totiž úžasně drsné.



Trochu úprav: Každá postavička má své auto s jedinečnými vlastnostmi - nám se nejvíc líbilo Buzzovo štíhlé žihadlo.





VELKÉ K.O.

Poslední místo? Tlustá dáma už začala svou árii. Knockout Tournament je o tom schovat si dobrou zbraň a pak s její pomocí někoho sejmout v cílové rovince.



BYLI JSTE VYBRÁNI... MIMOZEMŠŤANI PŘISTÁLI











Naštěstí se v *Toy Story Racer* objeví na chvíli i tolik oblíbení mimozemšťané, a to jako vaši protivníci v režimu Smash, kde je schopnost souvisle se vyhýbat střelám mnohem důležitější než ukázat všem protivníkům záda. Je to nicméně obrovská zábava prohánět se takhle uvnitř arkádového automatu a drtit nebohé mimozemšťánky tak, že z nich jen lítá vesmírný prach. Naší jedinou námitkou je to, že zde chybí nějaký obří pařát, který by je, sejmuté nebožáky, zdvihl ze země za jejich připitomělého vřískání. Takže stále je zde prostor pro vylepšení.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Dva kompletní filmy nadupané hvězdami
- Zdatní protivníci

MINUSY

- Chybí zde hra pro 4 hráče
- Primitivní zrychlování
- Analog je příliš volný

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

V rané verzi nedošly hvězdy plného využití, a to hlavně kvůli absenci zdařilých zvukových efektů, které by celou věc posunuly dopředu. A kdyby zde nebylo navíc pár extra věcí, pak by vás vzhledem k drsně náročnému řízení a poněkud prostému systému power-upů sranda přešla hodně rychle.

Vydavatel: JVC
Výrobce: Enterbrain
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Duben

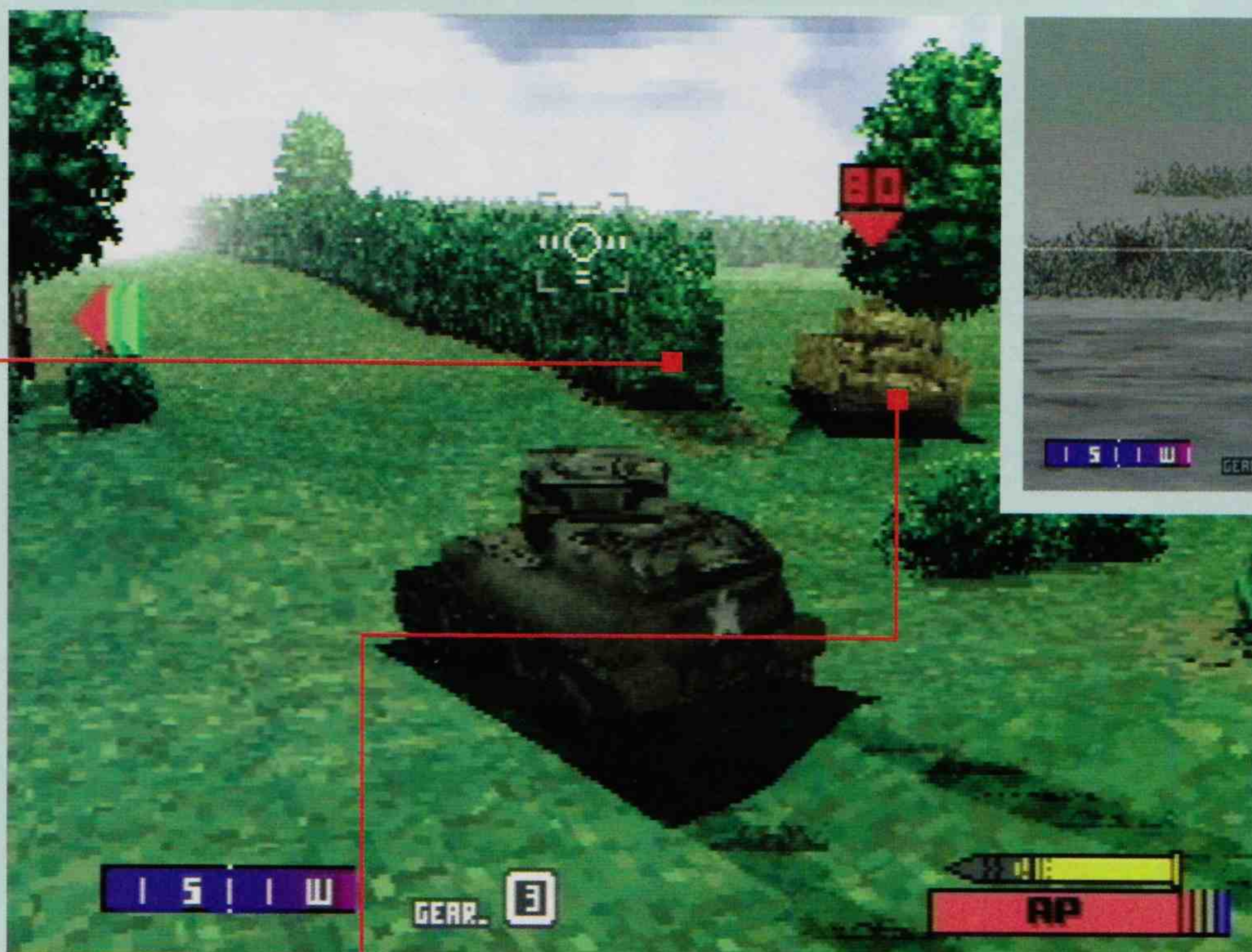
Panzer Front

CHOĎTE SI, KUDY CHCETE, STŘÍLEJTE PO ČEMKOLIV, CO SE VÁM ZNELÍBÍ - SPRÁVNĚ, PŘIŠEL ČAS ZASTŘÍLET SI Z TANKU.

NIČENÍ KRAJINY



Živé ploty, křoviska, a dokonce i hrboly se ve většině her chovají jako neviditelné zdi, tady ale pro váš tank nepředstavují žádnou vážnější překážku. Stromy se lámou, živé ploty praskají a v postupu vám nezabrání ani ty nejhlubší vodní nádrže.



ZAMĚŘOVAČ



Při střelbě se kamera přepne na takovýto pohled, připomínající film *Zachraňte vojína Ryana*. Tento pohled je pro vítězství nezbytný, jasněji ukazuje dráhu střely, takže se vám lépe míří.

ZE ZÁKRYTU



Důležité je ve hře i plížení. Když se do bitvy vrhnete s hurónským pokřikem, čeká vás jistá smrt. Lepší je krýt se budovami a příkopy kolem silnic, které váš postup utají.

NEPŘÁTELÉ

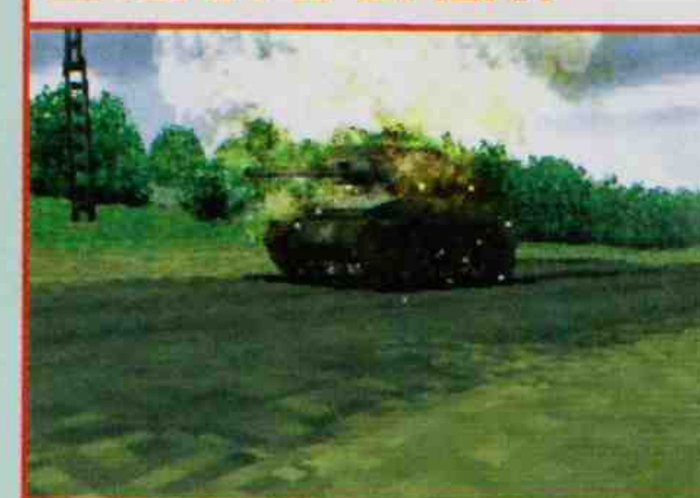
Červená šipka ukazuje přítomnost nepřátel. Jejich AI nemá daleko k dokonalosti - schovávají se za nerovnosti terénu a pak zčistajasna prorazí křoví dobře mířenou střelou, která vás s největší pravděpodobností pošle do věčných lovišť.

STRATEGIE

Nemáte na práci jen řízení vlastního tanku. Abyste vyhráli, je třeba se postarat i o strategické rozmístění zbytku vaší roty. Na mapě na obrazovce najdete k tomuto účelu spousty voleb.



ZÁSAH Z DÁLKY



Ze všeho nejlepší je přímý zásah. Zasáhněte někoho pěkně na dálku a kamera vás odmění překrásným přiblížením, abyste se mohli pokochat poslední křečí umírajícího nepřítele.

Mravní zásady stranou. Pokud se chcete jako náckové zúčastnit jedné z nejvýznamnějších bitev druhé světové války, musíte se na takové věci vykašlat. *Panzer Front* vás posadí na sedadlo řidiče různých drsňáckých tanků ze 40. let a vy se můžete rozhodnout, na kterou stranu se přidáte. Vezmeme-li to kolem a kolem, dalo by se říct, že je to docela nechutné, pokud by to ovšem nebyla taková zábava.

Vývojáři Enterbrain se do *Panzer Front* pěkně obuli. Je strategicky promyšlená, najdete tu víc než 20 hratelných tanků a řadu misí. Ve svůj prospěch můžete využívat i terén a střílení zpoza kopce na cestu, kudy se přesouvají nepřátelské oddíly, které takhle vlastně vyzmizíkujete z historie, je vážně legrace. Netradiční ovládací systém - tank ovládáte pomocí čtyř tlačítek na ramenech - působí zpočátku složitě, ale po troše tréninku bude řízení tanku hračka.

Medal Of Honour a její pokračování momentálně nemají ve svém žánru konkurenci, *Panzer Front* ale může skvělé střílečce od EA pořádně zatopit a možná se postará i o nějaký ten historický zvrat. ■

Craig Pearson

„Je strategicky promyšlená a bavit se tu můžete s více než 20 hratelnými tanky.“

PSM NÁZOR

PLUSY
- Geniální pojetí
- Spousty tanků
- Promakaná taktika

MINUSY
- Možná až příliš obtížná
- Nezvyklé ovládání
- Sem tam fádní

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ
O morálním přístupu sice nemůže být řeč, ale jinak je *Panzer Front* skvělá hra. Hodně dobře se tvůrci vypořádali s AI a k dispozici vám dali i spoustu tanků. Příjemně vyvážená je i kombinace strategie a akčních momentů a celá hra je v žánru válečných her dost zajímavým počinem.

Vydavatel: Fox Interactive
Výrobce: Big Ape Productions
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Konec března

The Simpsons Wrestling

BLÁZNIVÍ OBYVATELÉ SPRINGFIELDU SE KONEČNĚ DOČKALI VLASTNÍ HRY. POJĎME SE PODÍVAT, JAK SE TAHLE PAKÁŽ UMÍ OHÁNĚT.

13 BORCŮ



Konečná verze hry by měla obsahovat 22 postav, z nich by 13 mělo být hratelných. Na počátku jich budete mít k dispozici sedm, mezi nimi i Homera a Marge. Pokud se chcete dostat i k ostatním, musíte se pustit do soubojů v režimu Tournament.

UKAZATELE RVAČKY



Horní políčko ukazuje úroveň energie, tedy jakou sílu dáváte do ran, kopů a chvatů. Spodní políčko odráží váš zdravotní stav. Když zápasníkovi zdraví vyprchá, musí si jít odpočinout. Zdraví i energii můžete také doplňovat s pomocí pick-upů, jako jsou koblihy nebo popcorn.



Vážení playstationoví šílenci, již brzy se budete moci zúčastnit zápasnického řádění postaviček z nejpopulárnějšího animovaného seriálu na světě. Více jak 200 epizod rodinného hašteření a nenávistných animovaných sporů poskytuje dost podnětů a hra, kde žlutí zápasníci soutěží o zápasnický titul největšího springfieldského bouchače, je plná kulišáckých zákeřností.

Rozhodně tu nejde o zápas, tak jak ho známe z ostatních wrestlingových her. Jediná lykra, kterou tu najdete, se vyskytuje pod trenýrkami Smitherse a bojovníci používají raději než regulérní chvaty a údery všechny možné zákeřné zbraně. Všechno se odehrává v důvěrně známých oblastech, v režimu Versus si můžete zazápasit s kamarádem a v režimu pro jednoho hráče se můžete rozhodnout buď pro jednotlivé souboje, nebo si vybrat dlouhodobější soutěž ve třech různých zápasnických stylech.

Po dokončení každého zápasu s postavami, které máte k dispozici od začátku, se odemknou další postavy a oblasti, kde si to můžete rozdat nanovo. Prozatím nevíme, které to budou, protože hra zatím není dokončena, ale určitě by neměl chybět školní rváč Nelson Muntz a zbabělý Sideshow Bob. A konečným bossem by mohl být třeba Ned Flanders, co říkáte?

Ve hře nechybí ani vtipy, díky nimž si získal oblibu televizní seriál. O poťouchlé poznámky se postarali herci, kteří vystupovali i v televizním zpracování. Spoustu zábavy přinášejí i speciální zbraně a pohyby; Krusty má své pudingové koláčky, Bart katapult a Marge dokáže protivníkům pěkně nafackovat svým účesem.

„Ve hře nechybí ani vtipy, jimiž se proslavil televizní seriál."

The Simpsons je licence s neuvěřitelným potenciálem zábavy, a tak doufáme, že Fox nezůstanou u jediné hry, ale budou nás zásobovat i dalšími bláznivinami těchto žlutých postaviček. Šušká se o plánech na simpsonovskou závodní hru, ale prozatím není nic jisté. Úspěchu by se mohlo dostat i RPG, nazvané *Vandal Barts,* nebo hororová hra s dědou Simpsonem v hlavní roli a titulem *Evil Resident.* Prozatím si ale určitě vystačíme s *The Simpsons Wrestling.* Slovy managera springfieldského Quick-E-Mart Apu Nahasapeemapilona: „Děkujeme a přijďte zas!"

Nick Ellis

MÍSTNÍ MENU

Bojujete v rozmanitých částech Springfieldu, před Flandersovým domem, v Moeho baru, v Krustyho televizním studiu a ve starostově kanceláři, ale zdá se, že když s postavou bojujete u ní doma, neznamená to pro vás žádnou výhodu. K dispozici jsou ale zasvěcené komentáře a rady místních. V Moeho taverně (napravo) vás ulepená servírka přivítá drinkem zdarma; chrstne vám ho přímo do obličeje. Brrr!





MAGGIE POWER-UP



Když hrajete jako Marge, zmáčkněte ◎ a dostane se vám speciální pomoci od Maggie. Pověsí se na vašeho protivníka, a tak ho zpomaluje. I další postavy mají šikovné pomocníky, jako je třeba zuřivá čivava Čmeláčího muže.

Pochvala Apuovi:

Je skvělé vidět na obrazovkách obyvatele Springfieldu a bavit se jejich hašteřením: „Byl bych vám vděčný, kdybyste mě už přestal mlátit," říká Apu, když mu skočíte na hlavu. Všechny hlasy ve hře patří hercům, kteří mluvili postavy i v televizním seriálu (samozřejmě v originálním znění), takže se nemusíme obávat o kvalitu a snadno je rozeznáme.



DRSNÁ MARGE



Bubliny ve tvaru vykřičníku, které se pravidelně objevují v ringu obsahují písmena. Jejich sbíráním získáte jisté dočasné výhody. Podaří-li se vám třeba získat T-A-U-N-T, stanete se nezranitelnými a můžete do nepřítele bez obav bušit hlava nehlava.



VIDLE A SPOL.

Zahradník Willy patří ke snazším postavám, protože své protivníky může napichovat na vidle. Barney pro změnu disponuje svým smrtícím říhnutím. Kouzelné!

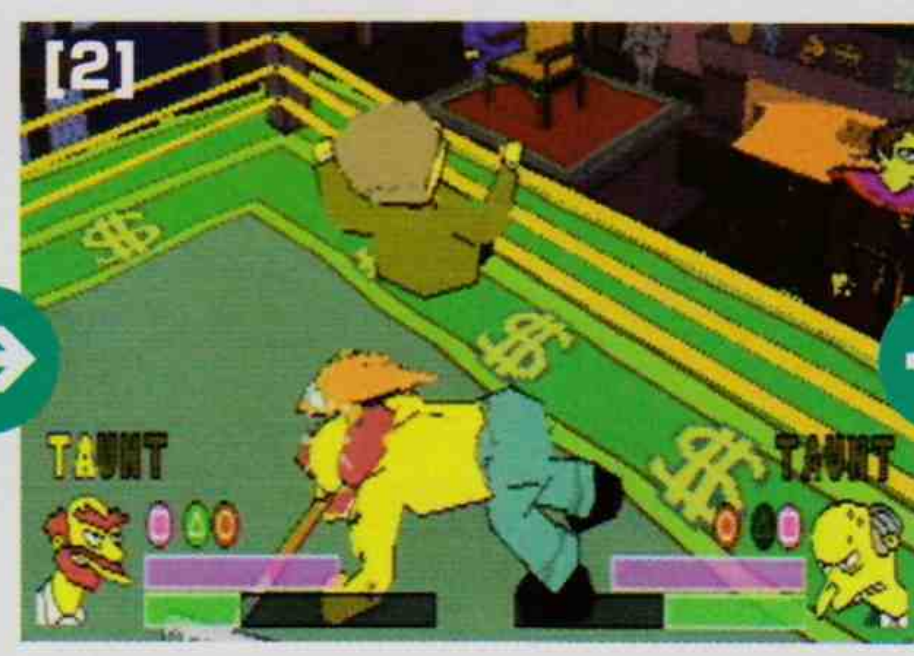
BARTŮV BONUS

Každý borec má nějaké speciální pohyby. Například Bart najíždí poraněným protivníkům na hlavy skateboardem a Homer se cpe koblihami, aby doplnil energii.



ZÁKEŘNÉ TÝMY BURNS A SMITHERS PODVÁDĚJÍ







Je jasné, že se musí počítat se špinavými triky Montyho Burnse a patolízalskými úskoky Waylona Smitherse, a aby toho nebylo málo, ti dva se navíc spojí a začnou spolupracovat. To si takhle bojujete se Smithersem (1) a už to samo o sobě není legrace, protože na vás vyšle zmutovanou rybu (2). Když se vám ale náhodou začne trochu dařit, vytasí se na vás se svou výbušninou Burns (3), která vás rychle unaví, a Smithers vás pak snadno dostane (4). Burns, obklopen svými nohsledy z elektrárny, získá body za vítězství (5). Bože, stůj při nás, jestli se v závěrečném souboji spojí i Patty a Selma.





NÁZOR

PLUSY

- Jsou to Simpsonové!
- Skvělé gagy
- Bláznivé speciální pohyby

MINUSY

- Nic moc animace postav
- Omezené herní volby
- Až moc jednoduché

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když se s *The Simpsons Wrestling* určitě řádně vychechtáte, je na náš vkus až příliš jednoduchá. Omezené pohyby, zrnitá grafika a nedostatek rozmanitosti v hratelnosti, to jsou nedostatky, se kterými by se mělo do vydání velké recenze v příštím čísle něco udělat.



Řežba motorovkou

VE FILMECH *EVIL DEAD* SAM RAIMI PŘEPSAL PRAVIDLA HOROROVÉHO ŽÁNRU, A TO TAK, ŽE STRAŠLIVÁ KRVAVÁ JATKA SKLOUBIL SE ŠIBENIČNÍM HUMOREM. NO A NYNÍ VŠECHNA TA HRŮZA PŘICHÁZÍ I NA PLAYSTATION.

Text: Lee Hall

FAKTA

Vydavatel:	THQ
Výrobce:	Heavy Iron Studios
Žánr:	Survival horor
Počet hráčů:	1
Datum vydání:	Duben
Formát:	PlayStation1
Internetová stránka:	*www.evildeadgame.com*

Typická situace všech klasických hororů: jste s přítelkyní sami v pustém lese a ona najednou působením neznámých zlých sil záhadně zmizí. Jste tudíž úplně sami, skoro mrtví děsem, přesto pevně odhodláni svou ztracenou přítelkyni zachránit. Má to ale jeden háček: v *Evil Dead: Hail To The King* je všechno trochu jinak.

A to i proto, že zde strávíte víc času chechtáním než zvracením. Stejně jako původními filmy, i celou hrou prostupuje šťavnatý humor a komediální ladění. „Zaměřením je hra podobná *Evil Dead 2* a *Army Of Darkness*," prozrazuje nám výkonný producent Scott Krager a vlastně výslovně zmiňuje dvě pokračování *The Evil Dead* (viz rámeček Trilogie temnoty na straně 38). „Hlavním původcem humoru je Ash, tj. hlavní postava hry, a přirozené situace, v nichž se ocitá," dodává Krager, čímž ovšem trochu podceňuje obrovský význam této hlavní postavy. Právě Ash totiž *Hail To The King* výrazně odlišuje od zbytku hororové konkurence.

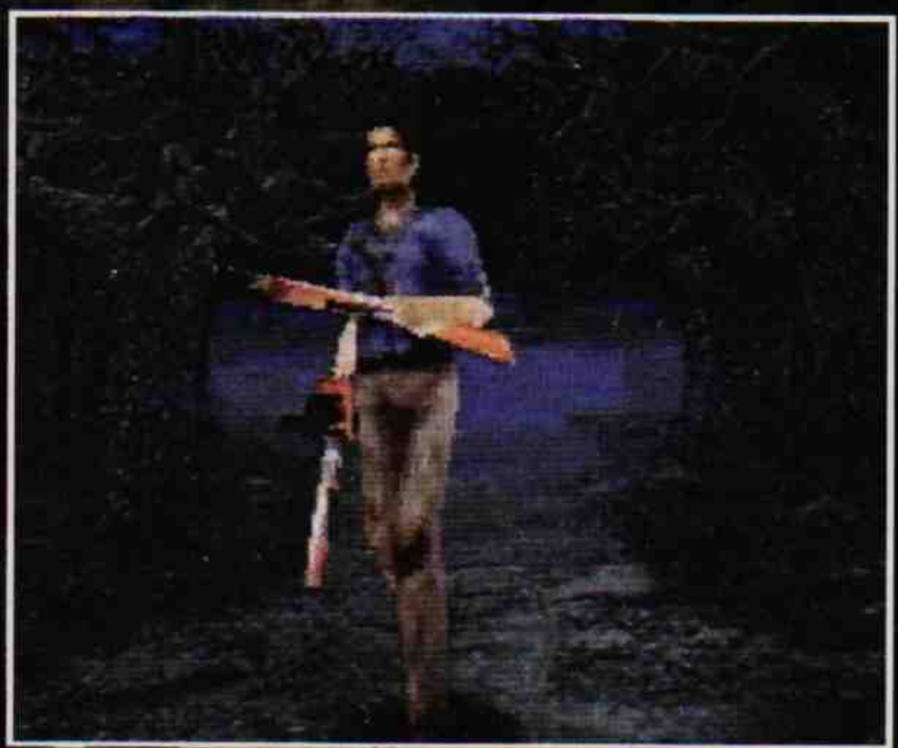
A když už jsme se dostali k tomuto žánru, je nutné zmínit, že stín žánru jménem survival horor je ve hře velmi silný. „Asi největším vlivem pro nás byla řada *Resident Evil,*" připouští Krager. „Použili jsme podobné vyzkoušené postupy v designu," dodává. Co přesně má na mysli, to je vidět na první pohled - krev, zombie, úhly záběru kamery, akční scény apod. Ale nenechte se zmýlit, toto rozhodně není žádná napodobenina. Tak předně tu je Ash.

Když Ash upadl do područí zombií, uřízl si jednu ruku a namísto ní si přišrouboval motorovou pilu. Ve hře jej mluví Bruce Campbell (viz rámeček Vyznání béčkového herce na straně 38), který tuto roli ztvárnil i ve všech třech filmech. Vše nasvědčuje tomu, že se Ash hord strašlivých zombií (zde se jim říká „Deadities") nikdy ani na chvilku nezalekne. Ne snad proto, že by mu bylo úplně fuk, zda je naživu, nebo tuhý. Ne, to vůbec ne, Ash se však soustředí jen na to, jak je nejlépe a nejefektněji sejmout. Někteří hrdinové poté, co zlikvidují zombii, omdlévají, Ash nikoli - ten jenom potměšile prohodí: „Vítejte zpět v sedmdesátých letech," a setře si krev ze sekery.

Z počátku se *Hail To The King* hraje jako obyčejný trojrozměrný horor: musíte se protloukat hordami Deaditů (tedy zombií), které vám navíc dají pokoj pouze tehdy, když je totálně zbavíte údů. Naštěstí je po cestě spousta power-upů, jimiž můžete svou energii podstatným způsobem zvýšit, a tak se lépe připravit na souboje, jež se na první pohled jeví jako absolutně nekonečné.

Připravte se ovšem na totální masakr, v němž se budete mít co ohánět jak svou motorovou pilou, tak zbraní, kterou se vám podaří sebrat někde po cestě - pokud se vám podaří zaútočit oběma najednou, výsledkem bývá dokonale smrtící útok.

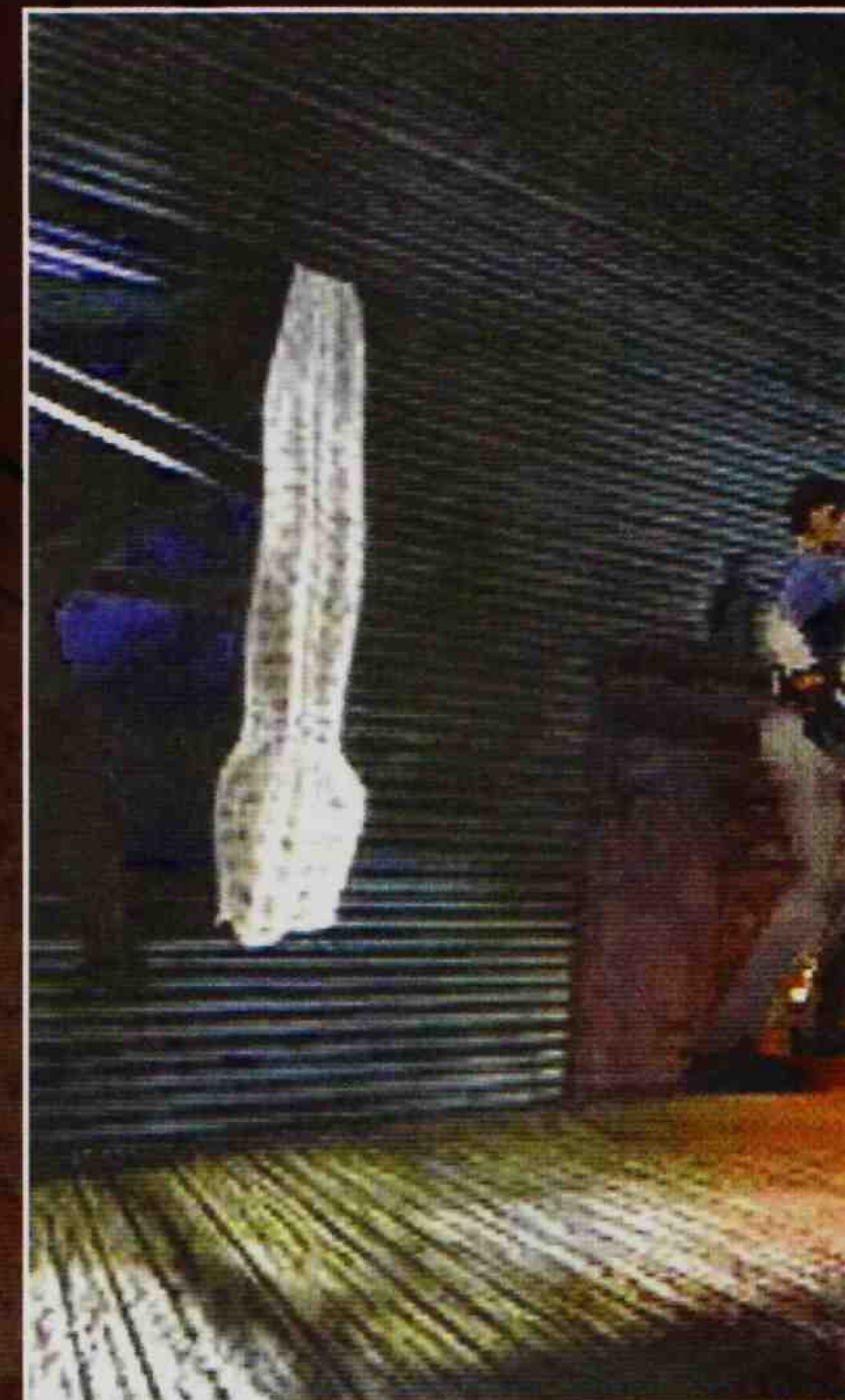
Ale tady hratelnost rozhodně nekončí. Pod několika navršenými vrstvami mrtvol se skrývá celkem tradiční adventura ve stylu point-n-click. Tak třeba narazíte na zatarasenou hornickou šachtu a najednou vám dojde, že potřebujete tu lopatu, kterou jste nedávno minuli, jinak prostě zával neodstraníte. Jakmile se ale dostanete do štoly, zjistíte, že vám chybí světlo. Co s tím? A co takhle vzít kus hadru, polít jej něčím hořlavým a zapálit? To by chtělo baterii, že jo? A nestálo tam kus předtím opuštěné auto?



Ve stopách zla: ***Hail To The King*** **kráčí ve stopách *Resident Evil* a spol.**



Hospoda jménem Horor: Toto místo se těší největšímu zájmu zombií.



Mrtvoly a košťata

Nicméně *Hail To The King* pohánějí dopředu právě akční scény plné krve. Než se stačíte pořádně rozhlédnout po prostředí, v němž se ocitnete na samém počátku hry, hned na vás zespod zaútočí jedna bestie a za chvíli už bojujete proti celé bandě. Rozhodně nemůžete podlehnout fatálnímu omylu, že byste se zde mohli obejít bez boje. Ale děsivou pravdou je skutečnost, že na rozdíl od jiných hororových her nestačí prostě a jednoduše z obrazovky utéct a příšery jako mávnutím kouzelného proutku zmizí. Ani náhodou - půjdou po vás jak smyslů zbavené a nepochybně si ještě přiberou posily. Vám tak nezbývá nic jiného než přijmout jako fakt, že v *Hail To The King* se musíte svému nepříteli postavit jako chlap, jinak z vás bude sekaná.

Přirozeně ježto Ash má svou hlavní zbraň stále při sobě - asi jako kapitán Hook - jste docela dobře vybaveni, abyste se mohli bránit komukoli a čemukoli, co na vás může vyskočit z podsvětí. Motorovou pilu můžete použít jako svého druhu meč se zubatým ostřím, anebo si můžete sehnat palivo a jet naplno - tj. řezat, co to dá - a můžeme vám potvrdit, že to fakt stojí za to.

„Vedle motorové pily začínáte hru vyzbrojeni sekyrou a pistolí," vysvětluje Krager. Najednou mu však oči zazáří jako žárovky a s potměšilým úsměvem nám prozradí: „Časem najdete takový klacek (který je vlastně brokovnice - to je na vysvětlenou pro ty, kteří neviděli *Evil Dead*) a kulovnici. A to je vlastně celé standardní vybavení. Později najdete věci, s jejichž pomocí lze účinnost zbraní zvýšit. Ale přirozeně největší zábavou je používání motorovky!" Ano, to vskutku ano - fakt prča!

„Motorovku můžete používat jako meč, anebo najděte palivo, natočte ji a jděte do toho naplno..."

Zmínky o brokovnici skryté v kusu klacku a o Deaditech jistě zapůsobí na nadšené fanoušky filmů, což však vůbec neznamená, že by měly odradit pravověrné pařany. Jen si to vezměte, nápad dát brokovnici do kusu klacku či ráhna, to se nevidí každý den. A navíc - chválabohu - autoři hry se vyvarovali přílišného odkazování k filmu, takže hru si vychutnáte, i když film samotný neznáte. „Dali jsme si za cíl udělat skvělou hru, jež by byla věrná filmu *Evil Dead* a fanouškům filmu i pařanům poskytla skutečně hodnotný zážitek v rámci světa vytyčeného dotyčným filmem. Bylo nám jasné, že se najde spousta pařanů, kteří si náležitě vychutnají příležitost zahrát si v roli Ashe," prozradil nám Krager. „Příběhová linie ve hře nekopíruje přesně film, ale spíše pokračuje v tématech ve filmu naznačených," pokračuje Krager. „Od *Army Of Darkness* uplynulo osm let. Ash se vrátil ke svému normálnímu životu, dokonce si pořídil i novou přítelkyni Jenny. Nicméně v poslední době se dostal tak trochu do

Postavy

Ash

Ash používá přehršli fint, aby ty nechutné zombie doběhl. V prvním filmu přišel o ruku a nechal si místo ní namontovat motorovou pilu, která se mu na zombie zatraceně hodí. Jeho černý humor je klíčovým aspektem hry.



Jenny

Ash od konce filmu nezahálel. Jeho nová přítelkyně Jenny bohužel dlouho nevydrží, protože se jí zmocní obluďácí ještě dřív, než se hra vlastně rozběhne. Nicméně vývojáři od Heavy Irons slibují, že se ještě vrátí.



Bad Ash

Bad Ash je prototypem dokonalého lotra; přesná, jenže zlovolná replika našeho hrdiny. Ale - zcela v souladu s duchem filmu - Bad Ash není žádnou metaforou pro vnitřní svár v duši hrdiny (třeba jako Jekyll a Hyde). Ne, je tu prostě kvůli větší srandě.



Zombie stažený z kůže

(Deadita model 1)
Tohle je základ zombiácké armády. Díky svým obrovským rukám má rozpětí jako albatros, ovšem pokud se udržíte z jeho dosahu, poměrně rychle ho vyřídíte.



Zombie -svalovec

(Deadita model 2)
Stejné jako jeho kámoš, ale vypadá trochu svalnatěji. Což nám nepříjemně připomíná, že i tihle hrůzáci byli kdysi normálními lidskými bytostmi.



Zombie -kostlivec

(Deadita model 3)
Další celkem standardní Deadita, jen s tím rozdílem, že tohle je čistá kostra a o nějakých svalech nemůže být ani řeči. Ostatně k čemu taky maso a svaly, když vás vedou síly temnoty?









Průzkumníci s luky: V jednom místě hry na vás zaútočí průzkumníci vyzbrojeni luky a šípy.







potíží, a to kvůli tzv. Necronomiconu (viz rámeček na straně 37), Deaditům, tajuplnému lesu a spoustě dalších podivuhodných věcí.

Jenny se mu snažila v jeho problémech pomoci, nakonec se s ním dokonce do tajuplného lesa vydala a společně se tak vrátili do nechvalně proslulého srubu, kde se Ash chtěl postavit čelem všem svým nočním můrám a skoncovat tak s nimi." Nám to samozřejmě přijde jako hodně pitomý nápad, ale představte si, přesně tohle Ash udělal. „Jakmile je zpátky v lese, musí opět bojovat proti Deaditům a jiným silám zla, které pronikly do našeho světa. Objevuje se Ashova zlá polovička a vydává se na misi, kterou musí Ash zmařit, aby zachránil Jenny, a nakonec i celý svět," dodává Krager. Přirozeně v samém středu děje je Necronomicon, přičemž obě Ashovy poloviny soupeří o to, kdo jej ovládne.

V půli hry dochází k naprosté proměně prostředí a vy se vydáváte na cestu časem zpět, a to vírem otevřeným skrze Necronomicon. Takto skončíte v Damašku léta Páně 730, tedy v době, kdy byla sepsána dotyčná kniha. V Damašku se taky setkáte se samotným autorem Necronomiconu a objevíte tajemství, jež se skrývají za původem knihy - to vše při vašem úsilí odhalit motivy vašeho zlotřilého dvojčete.

Hail To The King ovšem nestojí jen na silném příběhu a pohlcující atmosféře. Spíše by to šlo postavit tak, že neustále prozkoumáváte temné krajiny. Čas od času na vás vybafnou užitečné předměty, které se vyplatí sebrat, ale dávejte při tom pozor - jak se pro ně budete shýbat, je možné, že na vás z křoví vyskočí nějaká bestie. Vlastně ve všem, co budete dělat, a za každým rohem na vás číhá nebezpečí smrti, což dodává hře na napínavosti a vzrušení.

Užitečné, byť nikoli nezbytné předměty jsou rozsety po celé hře. Například pokud se vám podaří najít průvodcovskou knihu Wolverine (něco na způsob Scouts), můžete z nalezených hub namíchat léčivý lektvar. Pořádně prohledejte kuchyni a najdete sendvič. Nebo převraťte koupelnu vzhůru nohama ▶

Inbred Hellbilly

Tahle potvora je už způli sežraná. Čekejte, že na vás vyskočí odněkud z temnoty, ale moc pohyblivá není. A člověk má obzvláštní rozkoš, když do ní může zabořit motorovku.



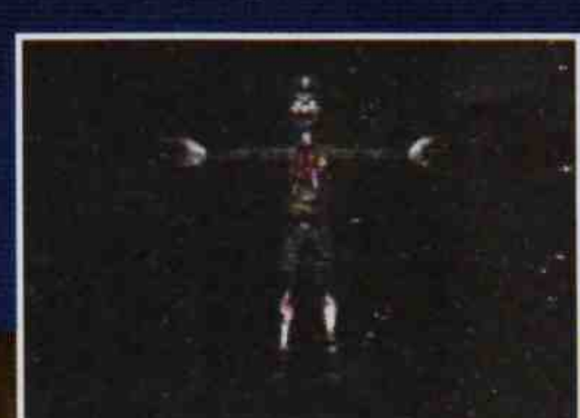
Skinny Hellbilly

Nejprve mu elegantně uřežte nohy i ruce a pak se mu vysmějte do ksichtu. Ale dávejte bacha, tenhle týpek je zatraceně rychlý a svou rychlostí dokáže vyvážit nejeden bojový nedostatek.



Undead Wolverine Troop Kid

Bezpochyby nejživější a nejnepříjemnější nepřítel, s nímž se ve hře střetnete. S tímhle malým průzkumníkem se potkáte hned v první úrovni. Jenže vždycky, když ho praštíte, po chvilce vyskočí a jde po vás znovu.



Skeleton

Nepochybně inspirovaný armádami kostlivců z dnes už klasických filmů ze šedesátých let, jako např. *Jason And The Golden Fleece*. Tyhle potvory jde sejmout celkem snadno, ale v jejich žravé touze po lidském mase je zastaví máloco.



Skull Bat

Skull Bats loví ve velkých smečkách a umějí létat, takže není snadné se s nimi střetnout. Nejlepším řešením je prostě roztočit motorovku, máchat s ní ve vzduchu a rasit je, jak to přijde.



Carnivorous Pig

Jsou velká, smradlavá a strašně hladová, takže setkání s těmito sviněmi není procházka růžovým sadem. Pokud je nerozřežete na tisíce kousků, udělají si z vás pěknou sekanou oni.





Střevotřes: Ash pocuchal vnitřnosti dalšímu monstru.







To se hodí: Ano, i nechvalně proslulý most se tu objeví.

▶ a v lékárničce najdete vitamíny, které vám jen o pár okamžiků později zachrání život.

Hra má i osobitou atmosféru, kterou dotváří zejména filmově laděná hudba, jež přispívá ke stupňování napětí. „Hudba a zvukové efekty jsou důležité v každé hře, protože jsou integrální součástí zvýšení hráčova zážitku ze hry," vysvětluje Krager. „Abychom pro bitevní scény s bossy a filmy získali co nejlepší soundtrack, spolupracovali jsme s celým orchestrem a najali si i pěvecký sbor. Chtěli jsme hudbu, jež by zněla velmi filmově a stupňovala hráčům zážitek ze hry. Hudba a zvukové efekty jsou dílem Tommy Tallarico Studios." Tallarico je jedním z nejžádanějších skladatelů ve videoherním průmyslu.

lastech překonat," odvážně přiznává Krager. „Například předem připravená pozadí jsou v naší hře animovaná, což umožňuje detailnější, živější a děsivější atmosféru. Navíc nemusíme spoléhat na nějaké překrývání sprajtů, s jejichž pomocí bychom navozovali dojem pohybu." Pozadí jsou skutečně hezká, což o to, ale že by byla děsivá? Stačí se několikrát projít zšeřelými uličkami, pár labyrinty a na prostředí si velice rychle zvyknete, takže po chvíli vám vůbec nepřijde strašidelné - navíc nepřátelé se objevují často a v pravidelných intervalech. Rozhodně to tedy není žádný *Silent Hill*, a je to tak taky dobře, protože tohle není žádný klasický horor, spíše taková černá komedie.

„Dalším skvělým aspektem naší hry je to, že při soubojích máte úplnou svobodu pohybu

"Hra má působivou atmosféru, dojem hrůzy navíc stupňuje téměř filmová hudba."

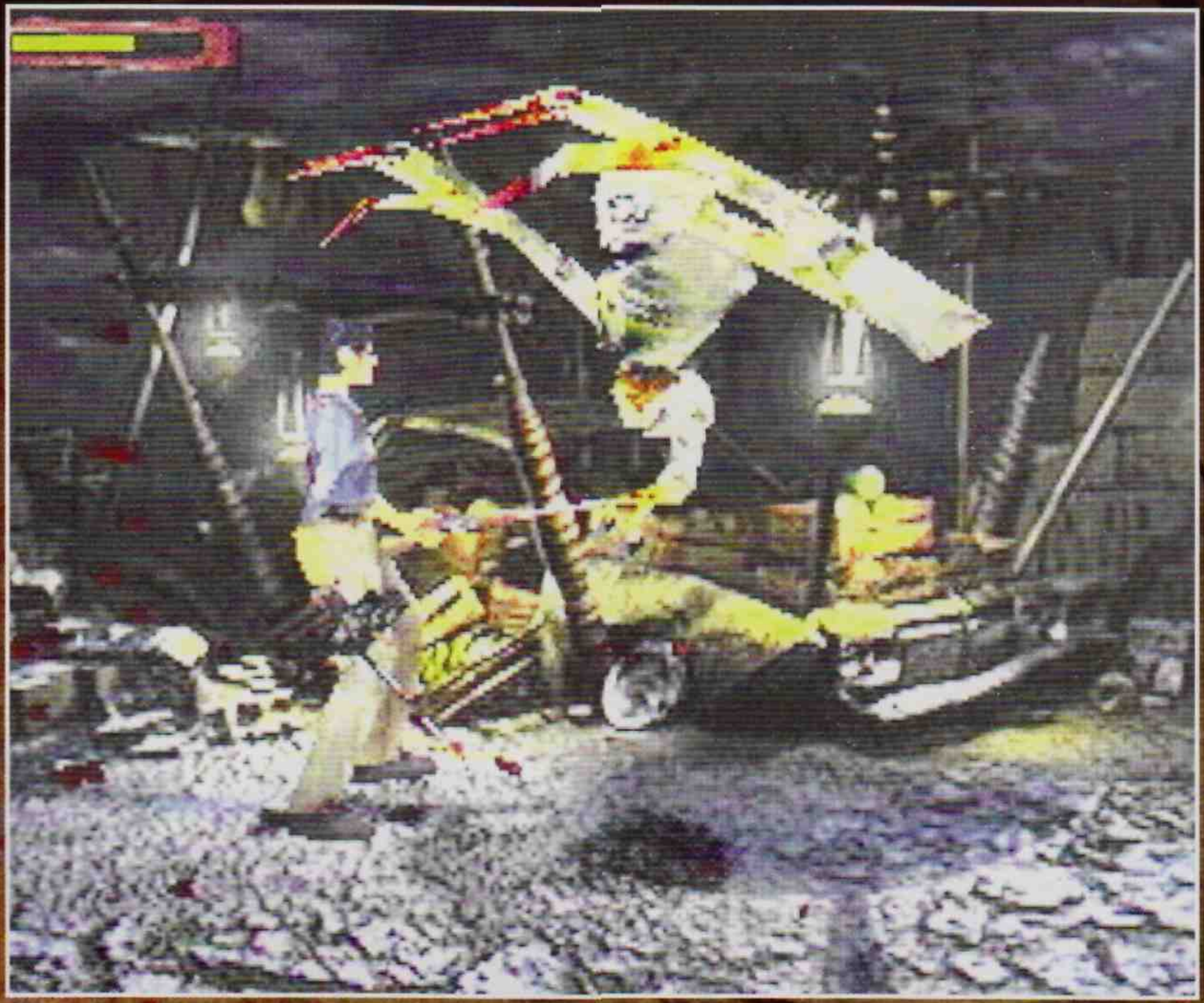
Na projektu se podílel též vysoce vlivný scénárista a režisér Sam Raimi a dlužno dodat, že to je vidět. Všechny detaily z filmu došly náležitého ztvárnění i ve hře, včetně slavného křivolakého mostu. „Filmaři se chtěli navrátit k samotným kořenům *Evil Dead* a do hry vložili i srub a les," říká Krager. A je jenom dalším důkazem o rychlosti, jakou se ubírá vývoj videoher vpřed, že vzhled i nejmenší detaily hollywoodských trháků nacházejí rychlé uplatnění i ve hrách.

Lepší než Resi?

A jak si tedy stojí *Hail To The King* v této fázi vývoje vůči konkurenčním hrám? „Hry řady *Resident Evil* nastavily laťku hodně vysoko, nicméně my jsme se ji pokoušeli v několika ob-

- Ash prostě nemusí skočit do toho či onoho bodu, aby mohl použít náležitou zbraň," pyšní se Krager, a má k tomu i důvod. Ash totiž skutečně může početné hordy napadat z různých úhlů - čímž se rovněž zabránilo tomu, aby „na vás" nepřátelé stáli frontu, jak to vídáme ve filmech s Brucem Lee a taky v mnoha současných hrách. „Můžete zároveň pobíhat kolem a používat zbraně, někdy dokonce i dvě zbraně najednou. Navíc je zde dokonce několik zaručeně smrtících chvatů - i k nim se lze uchýlit," rozzářil se Krager. Nejlepší z těchto chvatů je ten, kdy se Ash rozmáchne motorovou pilou kolem sebe, vrazí ji do jednoho nepřítele za druhým, hezky jim projede hrudník a zatímco se oni svíjí v agonii na zemi, dorazí je nemilosrdně svou druhou zbraní.





Most vzlyků: Scenérie se může měnit, ale zombie útočí se stále stejnou intenzitou. Přes tenhle most uprchnete před hordou démonů.



Souboje s mrtvoláky: Často se ocitnete tváří v tvář jedné zombii. Držte si odstup a útočte nemilosrdně.



Třeba sekerou, kterou jim usekne hlavu, anebo jim zasadí ránu z milosti pistolí z bezprostřední blízkosti.

Teď se ale Krager rozjel: „Nepřátelé jsou mnohem rozmanitější, než jste dosud měli možnost vídat v hororových hrách. Jak hra postupuje vpřed, střetáváte se s fantastickým počtem Deaditů. Disponují vícero chvaty, rychleji se pohybují a jsou obdařeni větší mírou osobnostního charakteru. „A stejně jako ve filmu, i tady se vám někteří z nich dokonce budou vysmívat. Takže hra není jen řadou střetů s bezduchými a pomalými zombiemi - namísto toho jsou tito vaši nepřátelé velice rozmanití, a to jak vzhledem a pohyby, tak svou osobností." Pravda, Deadité sice útočí rozličnými způsoby, ovšem způsob každého útoku je do značné míry omezen. Rozhodně nečekejte žádné konflikty ve stylu takového *Tekkenu*, nicméně na druhé straně vás nečeká ani žádné bezduché chození a monotónní mačkání ⊗.

Tak do toho

A nejenom fyzickou silou můžete útočit. Ba co víc, ty nejdrsnější Ashovy útoky vycházejí z jeho podivně deformované čelisti. Stačí stisknout △ a váš hrdina vykřikne jednu z dlouhé řady vtipných pokřiků a hlášek, přičemž některé možná znáte z her *Duke Nukem*, které se v tomto směru filmy *Evil Dead* inspirovaly. Krager to vysvětluje: „Tyhle pokřiky jsou ve hře pro zábavu, ale rovněž mají vliv na AI nepřátel. Při souboji to může vést k větší či menší agresivitě protivníka." Skvělé - potrěštěným humorem zlikvidujete soupeře ze záhrobí. Ale pokud chcete dovést hru ke zdárnému konci, potřebujete víc než humor, totiž propracovanou bojovou strategii. Je především třeba rychle se naučit, jak vaši nepřátelé útočí, a podle toho pak uzpůsobit své bojové plány. Není to nikterak zvlášť komplikované a vy nemáte k dispozici zas tolik chvatů, nicméně přesto musíte učinit rozhodnutí, na koho zaútočíte jako na prvního a přitom si musíte držet od protivníka stále odstup a vyhýbat se střelám, které by vás mohly zatraceně mrzet.

Jinak jsou Deadité skuteční nezmaři - strašně špatně se zabíjejí napoprvé a častokrát je musíte sejmout dokonce několikrát, než nadobro zhebnou. Tady taky náležitě ▶

Necronomicon

Ve filmech *Evil Dead* je Necronomicon zhoubou Ashova života. Toto dílo, rovněž známé jako Kniha mrtvých, je vázáno v lidské kůži a obsahuje zaklínadla pro vyvolávání nejrůznějších démonů, pohřební zaříkávadla, popisy pohřebních rituálů a podobné věci.

Právě hlasité předčítání pasáží z této knihy přivedlo na svět Deadity, a ti udělali Ashovi ze života doslova peklo. Pokud věříte tradované legendě, pak Necronomicon sepsal jistý Abdul Alhazred v Damašku léta Páně 730. Jiní se nicméně domnívají, že spisovatel H. P. Lovecraft, jenž napsal knihu, nazvanou Necronomicon, si celou tuhle legendu vymyslel.

Ať už je původ knihy jakýkoli, Ashovým úkolem je knihu předělat, má-li navždy vyřídit zlo, které se nedopatřením opět dostalo na svět. Jakmile je kniha znovu sebrána, Bad Ash s ní cestuje v čase do starodávného Damašku. Ash své zlé dvojče sleduje, nakonec se dokonce potkává s Alhazredem a společně pracují na tom, aby Bad Ashovi zabránili zneužít knihu k vyvolání strašlivých démonů, kteří by se zmocnili vlády nad zemí i člověkem.





Síla kostlivců: V Damašku na vás čeká hodně kostlivců, takže se na to připravte.

oceníte motorovou pilu - pořádně ji nažhavte a uřežte jim ruce.

„Nejhorším lotrem v celé hře je Ashova zlá polovička - Bad Ash," prozrazuje Krager. Bad Ash je fakt strašlivý hajzl, vždyť disponuje stejnými schopnostmi, inteligencí i smyslem pro humor jako sám náš milovaný hrdina. Škála Deaditů sahá od těch, kteří byli kdysi lidmi, až po naprosto nelidská, démonická monstra. Jsou zde třeba tzv. Skull Bats (lebeční netopýři), podobní těm, jež jsme měli možnost vidět v prvních dvou filmech, dále několik druhů kostlivců. „Celkově lze říci, že vaši nepřátelé jsou inteligentnější a rychlejší, než tomu bývá v mnoha jiných hrách v tomto žánru," rozplývá se Krager. V lecčems má pravdu, vyřídit některé z nich je fakt zatracená fuška - zkuste třeba sejmout nějaké Wolveriny. Tyhle potvory se dokážou vyhnout lecjaké ráně, přeskočí všelijakou překážku a obratně vám vpálí jeden ze svých podomácku vyrobených šípů přímo do ksichtu.

Kdyby snad ještě někomu nebylo jasné, o co běží, Krager potvrzuje hlavní důraz hry: totiž způsobit co největší chaos. „Záměrně jsme hratelnost orientovali více akčně," říká. „Většina her v tomto žánru je o řešení nějakých hádanek a průzkumu prostředí s určitou mírou soubojů. Chtěli jsme nabídnout něco odlišného, přesunout hlavní důraz na souboje, které by byly doplněny občasnými hádankami a průzkumem prostředí. Ostatně postava samotného Ashe ve filmu je celá o tom nakopat Deadity pořádně do zadku, takže naším úkolem logicky muselo být tenhle zážitek co nejvěrněji zprostředkovat hráčům."

Jasně, je naprosto skvělé, že si budou moci hráči na PSone vychutnat hru takto úzce spjatou s filmem, a navíc se nejoblíbenější herní konzole na světě dočká nového, netradičního přístupu k hororovému žánru. Vývojáři od Heavy Iron si na hře jistě pořádně máklі a je třeba uznat, že se jim bezpochyby podařilo dosáhnout mnohé z toho, co si vytyčili na začátku. „Předem připravená pozadí nám umožnila vytvořit prostředí s vysokou mírou detailu, takže jsme se pak nemuseli soustředit jen na věrné zachycení prostředí, nýbrž i na navození náležitého dojmu z atmosféry toho či onoho místa. K filmové atmosféře hry přispěly také kamerové střihy. V některých scénách jsme dokonce použili klasických záběrů přímo z hororových filmů," vysvětluje Krager.

„Chtěli jsme nabídnout něco odlišného a hlavní důraz přenést na souboje, které by doplňovaly občasné hádanky a průzkum prostředí."

Tak jsme se tedy dočkali na PlayStation dalšího filmového titulu, ovšem zde je třeba dodat, že *Hail To The King* je víc než jen herní verze filmu. V Iron Studios totiž sáhli po tomhle podvratném zabijáku zombií proto, aby dodali hororovému žánru nový rozměr. A je víc než příjemné vědět, že vývojáři pořád spoléhají na staré dobré PSone, aby herní zážitky posunuli dál. Jen do toho.

Trilogie temnoty

EVIL DEAD (1982)
Ve srubu v pustém lese přebývá pět kamarádů. Ti brzy zjistí, že les kolem nich se jen hemží zlými duchy. Náhodou narazí na Necronomicon a pásku s namluveným textem. Ze zvědavosti si pásku pustí, což uvolní síly zla a skupina je proměněna v zombie. Pouze jeden z nich zůstává v lidské podobě. Náš hrdina Ash. Páska rovněž prozrazuje jediný způsob, jak postup zombií zastavit, totiž totálně je zbavit údů.

Pak následovala dvě trochu ironicky laděná pokračování. V *Evil Dead II* (1987) Ash bojoval proti silám temnoty se svou přítelkyní Lindou a v *Army Of Darkness* (1992) se náš hrdina vydal časovým vírem do středověké Anglie.



Zpověď béčkového herce

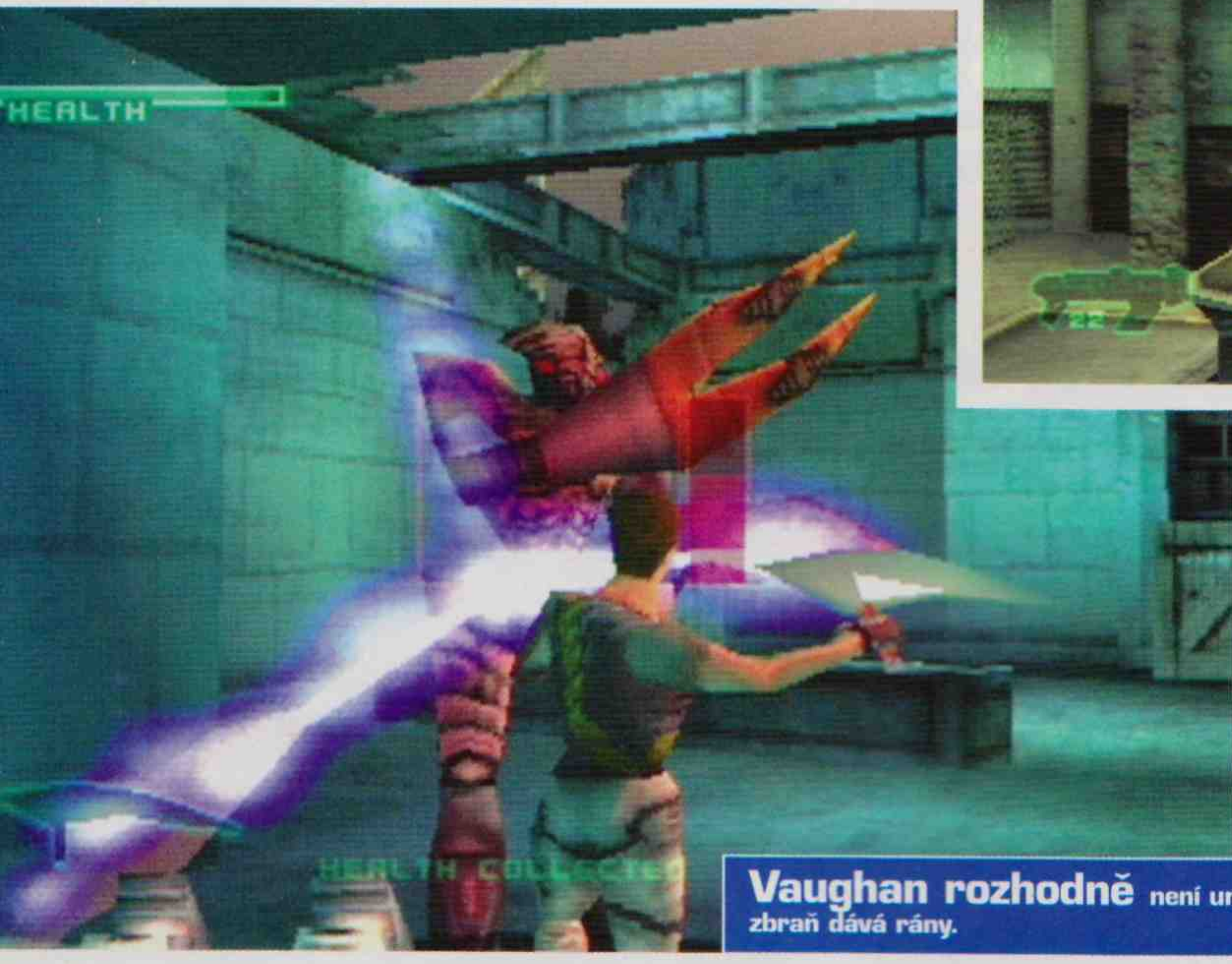
Hlavního hrdinu Ashe si zahrál Bruce Campbell, který nyní píše svůj životopis s názvem *Zpověď béčkového herce*. Campbell s postavou dokonale srostl a svým černým humorem si získal srdce řady diváků.

Zprvu pracoval u filmu jako kulisák, ale pak mu došlo, že nejlepším způsobem, jak se v Hollywoodu uchytit, je sehnat si peníze na vlastní film. A tak s bývalým spolužákem Raimim obešli vlivné lidi a podařilo se jim sehnat 350.000 dolarů, za které pak vznikla kultovní klasika *Evil Dead* - scénáře i režie se chopil právě Raimi. V roce 1983 patřil film mezi nejlépe se prodávající videokazety v západní Evropě. Campbellovi se otevřela kariéra v béčkových filmech a brzy hrál v takových titulech jako třeba *Maniac Cop, Moontrap* nebo *Sundown*. Rovněž, a to je zajímavější, se objevil v několika epizodách seriálu *VIP*, kde hlavní roli ztvárnila Pamela Andersonová a který teď v Ubi Softu konvertují ve hru.

V dohledné době se Campbell objeví v Raimiho filmu *Spider-Man*, a to jako promotér během jedné bojové scény. Jinak má vlastní internetovou stránku, kde dává rady mladým příznivcům a budoucím hercům či filmařům. Je to docela zajímavé a zábavné, takže pokud máte chuť: *www.bruce-campbell.com*.







Vaughan rozhodně není unplugged. I jeho sečná zbraň dává rány.





Tak tohle je už nebezpečná blízkost. Naštěstí vás zase kryje před střelami sniperů



BOJ ZA SVOBODU MÁ NOVÉ JMÉNO - VAUGHAN.



C-12: Final Resistance

“C-12 není jen zběsilá střelba, nechybí ani nějaké ty Tomb

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	SCE Stuidos Cambridge
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

Úryvek z tajného rozhovoru na meziplanetární úrovni.
Prezident USA: Co děláte ve středu?
Ghrxzf15: Počkejte, ještě se tolik neorientuji v pozemském kalendáři... středa... středa... tak máme čas. Dopoledne se celá naše rasa věnuje pahuzilaci a sbírání mušliček, ale odpoledne máme volno. Proč?
Prezident USA: Že byste na nás zaútočili a podmanili si nás.
Ghrxzf15: To ne. Na to už nás nenachytáte. To je vždycky, přilette, jsme nevyspělí, neozbrojení, to se vám to bude kolonizovat. My vám na to skočíme, přiletíme, a vy nám natlučete. Vždyť už to ani není legrační!
Prezident USA: Hehehehe... ehm. Tentokrát vážně ne.
Ghrxzf15: Já vám nevěřím.
Prezident USA: Přísahám. Vždyť se na nás podívejte, jak jsme slabí...

Invaze započala druhého dne ráno. Všechno šlo podle plánu: 9.15 Demolování měst. 10.30 Vyhlazování obyvatel. 12.00 Přestávka na oběd. 13.30 Přetváření přeživších domorodců na monstra. 15.00 Dobíjení odboje. A tady se to podělalo, takže už nedošlo na zápas v košíkové v 17.00. Objevil se hrdina s opravdu drsným jménemVaughan.

Co Vaughanovi chybí co do tvrdosti ve jméně, to mu přebývá ve výzbroji. Vaughan je to, co by se narodilo, kdyby se vaše maminka spustila místo s pošťákem s Terminátorem. Nejenže je Vaughan nabušená vazba, ale díky moderní technice jednadvacátého století (tam se hra odehrává, kdyby někdo nevěděl) má v sobě nainstalováno víc čidel, než je v ústředně CIA. Nejenže se může přepnout na terminátorské vidění (které ho zdvořile upozorní na zajímavosti okolního světa), ale má i výhodu automatického zaměřování. Věřte, že když bojujete proti kybernetickým monstrům z vesmíru, tak se taková výbava hodí (ale samozřejmě že člověk s sebou musí mít i provázek, sirky a škrtátko, nůž, dvě koruny na telefon, kytáru a cancák). Prostě stručně řečeno, Vaughan je borec. Postavu bychom měli, teď se podívejme kolem. Vypiplaná grafika vás mrskne přímo do klasického apokalyptického světa. Všude trosky domů, havarovaná auta, oheň a ve vzduchu kouř ze spálených těl. To jednak člověka vykopne k tomu, aby hmátl po zbrani a udělal z mimozemšťanů masovou směs na E.T. burgery, a druhak je to čistý způsob, jak udržet hráče v herním korytu. „Chtěl by ses tady jen tak procházet? Prdlajs, všechny cestu ti blokujou spadlý baráky!“ Zvuky jsou nemlich to samé a společně s dokonalou grafikou provádí dokonalý balet na téma Atmosféra.

Protivníci? Jsou sice taky dokonale vykreslení a animovaní, ale pochybuji, že by někdo z vás měl chut si je jít zblízka prohlížet. Nejlepší je využít Vaughanových technických vylepšení, looknout kolem sebe svým krvavým terminátorským zrakem a postřílet padouchy, dokud jsou stále ještě pouhými neškodnými tečkami na obzoru. Co se týče AI nepřátel, není příliš závratná (co taky chcete od kyborgů?). Většina z nich jen tak netečně postává a všimne si vás, teprve když jim dupnete na nohu. Jiní

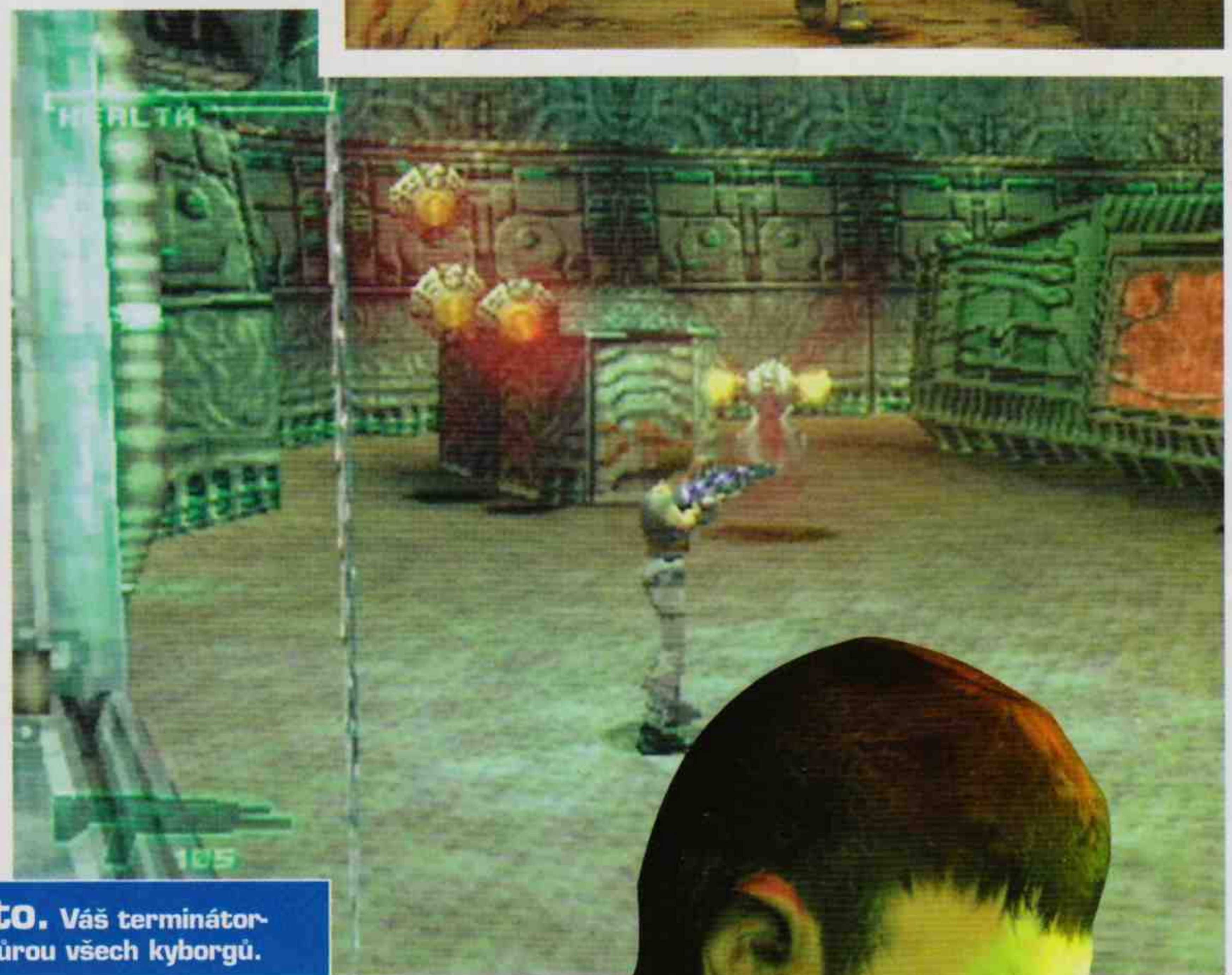




Jaká by to byla hra bez procházky podzemními chodbami.





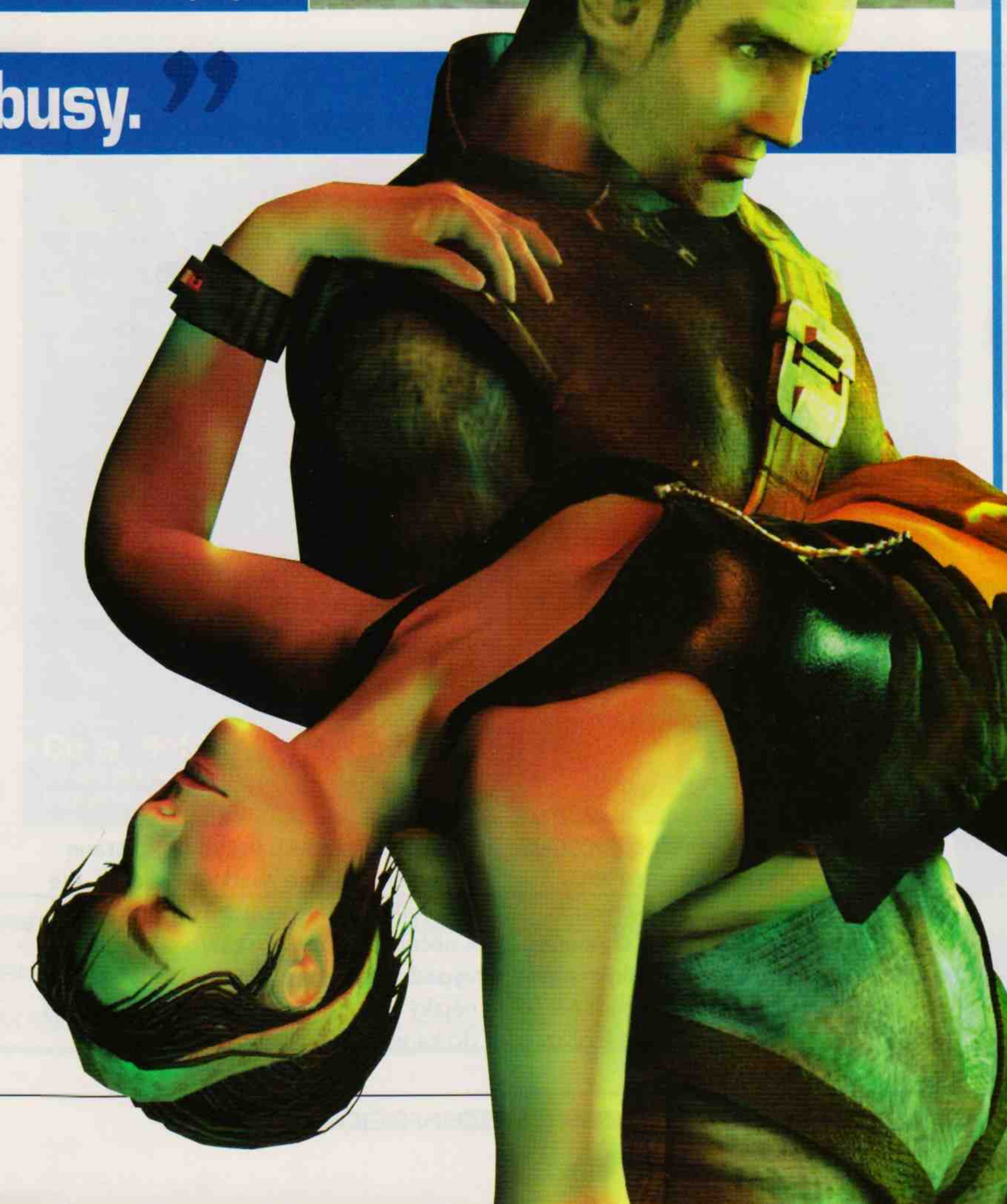


Mrkněte na to. Váš terminátorský pohled je noční můrou všech kyborgů.

Raiderovské rébusy.”

používají styl Zátopek a řítí se na vás, jako byste jim ukradli peněženku. Ale to je nedělá o nic lehčími soupeři - je jich hodně a jsou velmi špatně průstřelní. Styl hry asi nejvíce připomíná *Syphon Filter* - jen místo teroristů kosíte zamindrákované mimozemšťany. Stejně jako u *Syphon Filter* tu funguje automatické zaměřování, které se okamžitě sevře kolem vašeho protivníka a usnadní vám střelbu. Ale *C-12* není jen zběsilá střelba (tedy většinou to je jen zběsilá střelba, ale občas udělá výjimku), někdy zabrousíte i do tombraiderovských končin a obličejové svalstvo si natlučete o nějaký rébus. Kupříkladu musíte posunout bednu tak, aby se na ni dalo vylézt a vy se dostali dál.

A s tím souvisí největší výhrada vůči hře - některé věci můžete dělat, jen když je musíte dělat. Třeba šplh. Ve hře je pro vás překážkou i ten sebemenší hrbol (a to má být Vaughan speciální komandos), a když máte někam vylézt, připadáte si jako předseda klubu vozíčkářů. Ale pak najednou zničehonic zjistíte, že tohle pravidlo má i své výjimky. Na některé ▶



JAK...
ZNOVU NAHODIT GENERÁTOR

Nepříjemné zjištění. Váš bezpečný úkryt není zas tak bezpečný. Vetřelci se vetřeli do vaší základny a vypnuli vám proud. Útěk je nemožný.



Teď se musíte proplížit hangárem plným mimozemšťanů. Na začátku naštěstí máte sejvovací pozici a trochu zdraví na přilepšenou. Ukrývejte se za troskami a ve vhodnou chvíli sejměte emzáky raketometem nebo granátem.

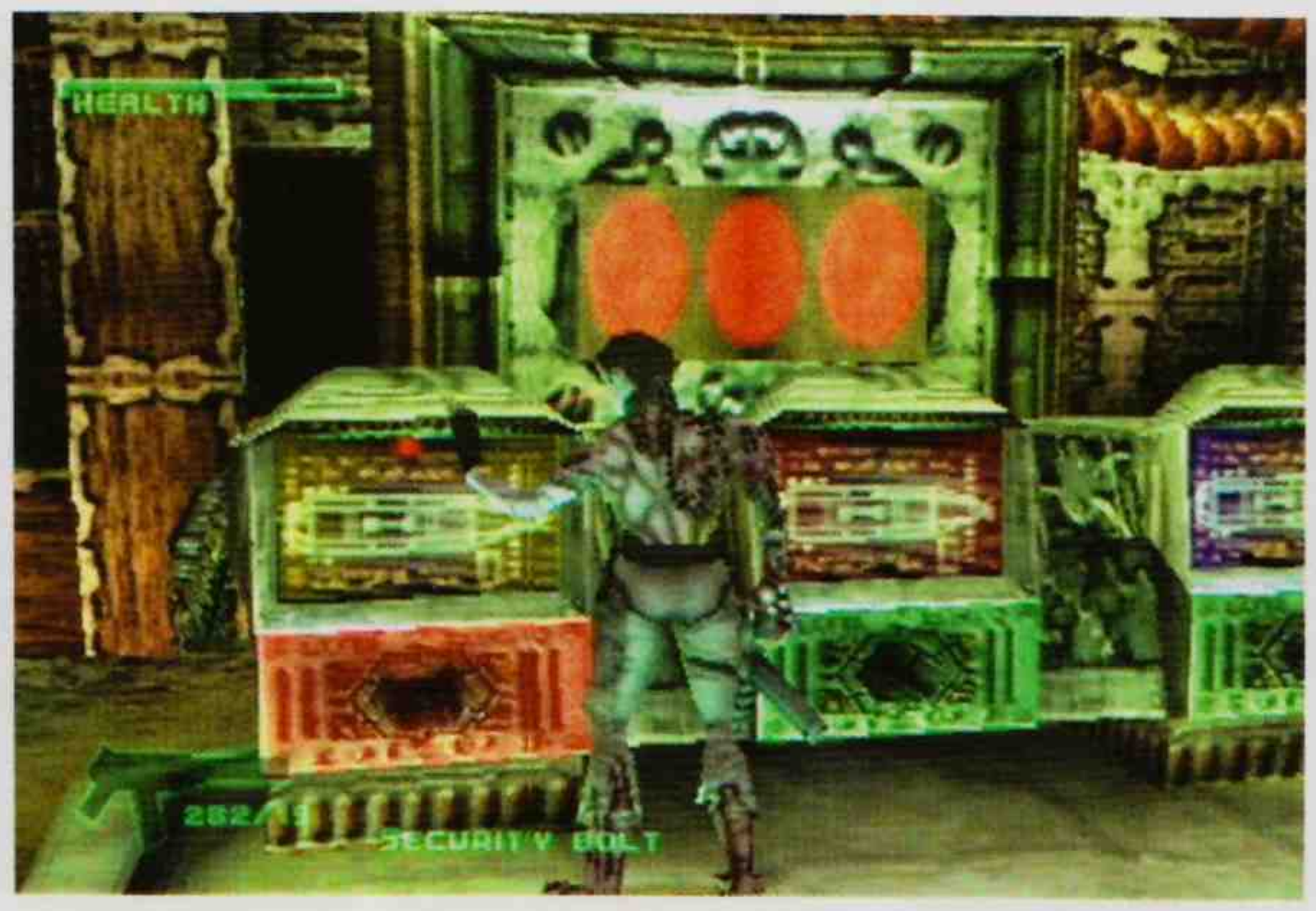


A teď začne jít do tuhého. Generátor je chráněný velmi rafinovaným bezpečnostním zařízením. Budete muset využít svůj terminátorský pohled a podívat se, jak jsou ty lasery stavěné. Jediná chyba a můžete začít od začátku.



A tohle mi zase připomíná *Dino Crisis II*. Generátor nahodíte tím, že budete bušit do výstražně blikajících tlačítek. Když to nestihnete, počkejte chvíli a zkuste to znovu.







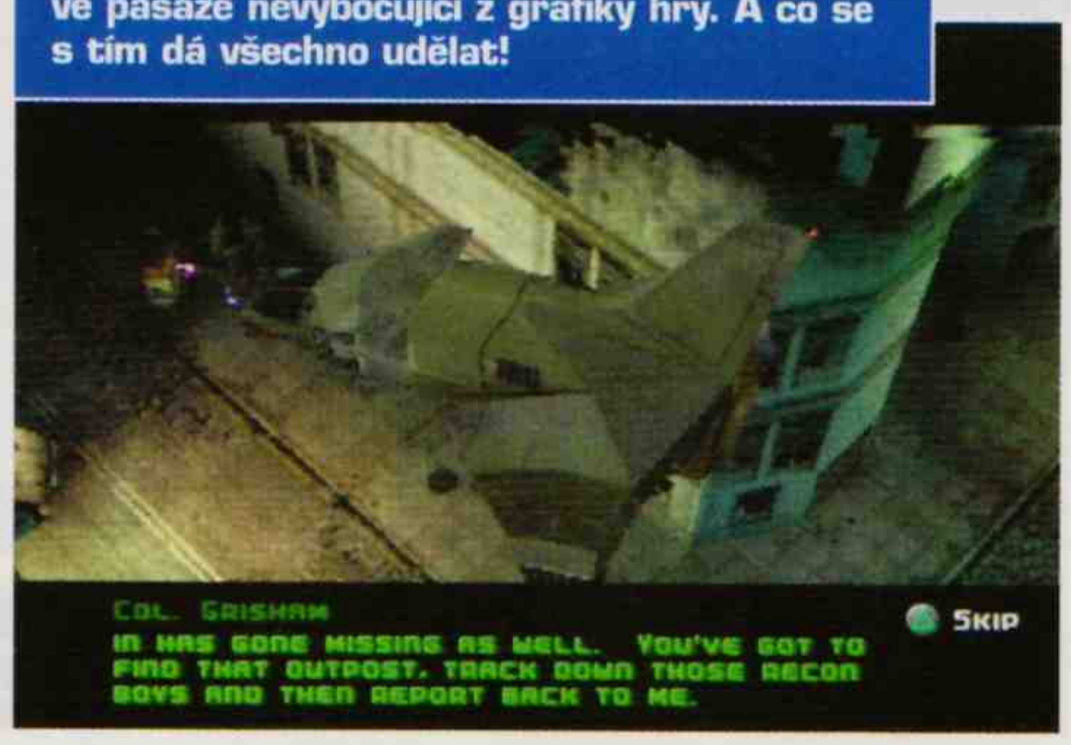


Další z armády zlých hochů. Ať se tváří, jak chce výhrůžně, stejně zhebne jako všichni ostatní. To máš za to, že jsi zašlápl Ferdu Mravence.





To už je dneska běžná výbava her. Filmové pasáže nevybočující z grafiky hry. A co se s tím dá všechno udělat!



„ *C-12* je především rychlá vyhlazovací střílečka



▶ předměty vylézt můžete - ale pouze na ty, přes které se musíte dostat dál. Nemá to žádné logické opodstatnění, nic ve stylu vylézt můžete jen na věci, které jsou stejně vysoké jako panáčkující uruguayský tapír. Prostě to musíte zkoušet a občas se vám to povede. A jelikož tlačítko na šplh je stejné jako tlačítko na střelbu, můžete se připravit na nepříjemná překvapení - zvlášť když jste vyzbrojeni raketometem a stojíte těsně u stěny.

Nezbývá než se smířit s faktem, že Vaughan nepatří zrovna mezi světové gymnasty



a na nějaké složitější pohyby nebo skoky radši rovnou zapomeňte.

Ovšem zpátky ke chvalozpěvu. *C-12* nezůstala v nasávání inspirace jen u *Syphon Filter.* V některých chvílích budete muset zastrčit pistoli do pouzdra a snažit se prokličkovat nikým neviděn do bezpečí. Koho teď napadl *Metal Gear Solid*, vyhrává a postupuje k otázce za deset tisíc. Podobnost je víc než náhodná, jen na papírovou krabici se tu nějak pozapomnělo. Tvůrci sami se přiznávají ještě k inspiraci Soul Reaverem a Resident Evilem - na rozdíl od toho posledního není však váš pohled pevně vytyčený úhlem kamery, ale drží se vám zbaběle kus za zády.

A samozřejmě zbraně. PlayStation není žádnou hračkou pro malé pacifisty a to, co projde Vaughanovi během hry rukama, by stačilo na přezbrojení naší armády. Navíc máte u většiny zbraní funkci „superstřely". To znamená, že na jedno stisknutí tlačítka spotřebujete velké množství munice a uděláte velkou paseku v řadách nepřátel. A že jich je hodně. Naštěstí není *C-12* dělaná po způsobu *Dino Crisis II*, takže nevstávají stále noví a noví bojovníci. Ne, když nějakou obrazovku vykydlíte, zůstane vykydlená a už se zpátky nezakydlí. Ale ten velký počet protivníků je taky k něčemu dobrý - ze zabitých kyborgů vypadne tu lékárnička, tu náboje, tu nějaký jiný humus, a tak je stále co cpát do kapes. Občas naleznete i nějaký zásadnější předmět, kupříkladu kartu, kterou si můžete otevřít další dveře.

Co mise? Nebudu vás dlouho napínat a prozradím, že úkolem hry je osvobodit Zemi od mimozemšťanů. Naštěstí tahle dějová pecka není výplní celé hry (znáte to - vystřílíte xy padouchů, přijde levelový boss, vystřílíte xy silnějších padouchů, přijde silnější levelový boss atd.). Každý level má svůj minipříběh a své miniúkoly, které se volně přelévají jeden do druhého. Ze začátku jsou dost jednoduché, ve stylu zapnout elektriku a osvobodit vězně, ale s přibývajícím časem nabývají na komplikovanosti a zajímavosti. Stejně tak příběh postupem času získává na síle a složitosti.

Tak si to na závěr zjednodušme. *C-12* je především rychlá vyhlazovací střílečka typu „všechno, co se hýbe, je nepřítel". Už to - spolu s dokonalou grafikou - by stačilo, aby to byla kvalitní hra, ale tvůrci ještě přidali několik metalgearovských výletů do strategična, několik rébusů a dost velké množství originálních nápadů. Proti téhle promakanosti se člověk může obrnit jediným způsobem - uvědo-

C-12: Final Resistance





Chvilka poezie: Vetřelci si vychutnávají své poslední vteřiny předtím, než jim Vaughan hodí na záda granát...



Po vaší levé ruce vidíme hrdinu, zbraň, nepřítele a trosky. Máte čtyři hodiny na prohlídku apokalyptické budoucnosti, pak je sraz u autobusu a jedeme na Křivoklát.



typu „všechno, co se hýbe, je nepřítel".

mit si, že hru má na svědomí firma Sony Cambridge, která vytvořila geniální sérii *MediEvil*. Hned je jasné, že tahle společnost by do světa žádný polotovar nepustila. Vytknout se dá hře *C-12* jen opravdu málo: využití profláklých postkatastrofických rekvizit, to, že z kyborgů nestříká krev, a taky nevýrazný charakter hlavního hrdiny. Já vím, že každý hrdina střílečky nemusí být hned Duke Nukem, ale alespoň slabý zápach charisma by z něj být cítit mohl.

Prezident USA: Co děláte příští středu?
Ghrxzf15: Ne! Už ne! Tentokrát nás už nenachytáte!
Prezident USA: No tak, nebuďte baby.
Ghrxzf15: Ne a ne a ne!
Prezident USA: Sakra, už se mi zase scvrknul penis. Chcete se podívat? ■

Jiří Pavlovský



Co je, šéfiku? Ani Bugs Bunny by nedokázal své protivníky likvidovat tak tvrdě jako Vaughan. A to už je co říct.

JAK...

PROKLIČKOVAT MEZI DROIDY

Po krátké projížďce vlakem přichází váš první pokus o napodobení Solid Snakea.



Vstupte do velké haly a promluvte si s lidmi zavřenými za silovým polem. Pak dolů po schodech a jen co postřílíte pár dalších kyborgů, stiskněte velký masivní knoflík. Vypne se silové pole.



Vy vyjdete přímo ven, kde už na vás čekají. Ukryjte se za velkým kamenem ležícím na cestě, a až se první droid otočí, jděte za ním až k žlutým čarám. Pak se ukryjte za další kámen, a až kolem vás projde zpátky, můžete vyrazit dál.



Čekejte za autem, až se druhý droid dostane za bílou čáru, otočí se a poputuje zase nazpátek. Držte se mu za zády, a to tak, že se pravým bokem budete otírat o trosky. Když zmizí, sledujte opatrně droida číslo 3, chvíli za ním jděte, pak zabočte doleva a přes trosky přelezte zpátky k uvězněným mužům.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SYPHON FILTER 2 (PSM25 9/10)
Takhle má dokonalá hra vypadat. Spád, nápady a radost ze zabíjení.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Stokrát viděné, ale nikdy tak skvěle udělané.	8
■ HRATELNOST:	Mix několika žánrů. Vždycky si něco najdete.	8
■ ŽIVOTNOST:	Nějaký čas vám vydrží a pak už se k ní nevrátíte.	7

■ CELKOVĚ
Výborná hra, kterou dělí od titulu Hra roku jen několik celkem zbytečných chyb. Kdyby měla zajímavější prostředí, originálnější příběh a kdyby někdo vypucoval ty malé kiksy, mohla shrábnout všech deset.

8 Z DESETI



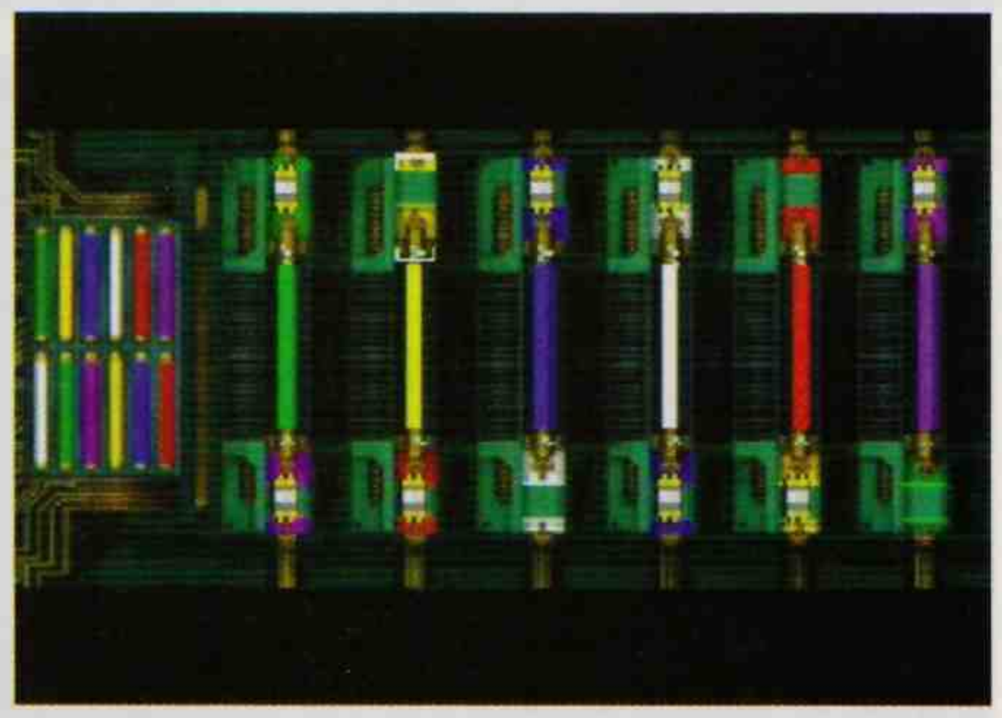
V místnostech jako tato se člověk neorientuje vůbec snadno. Ale terč naštěstí pomůže.





Namáhejte mozek: Hádanky zaměřené na rozpoznání tvarů a barvy jsou na pořadu dne a všechny jsou naprosto skvělé.





TOHLE ŽE MÁ BÝT STRACH? JÁ VÁM UKÁŽU...



Fear Effect 2: Retro Helix

“Je to stylové a úchvatné a navíc je systém hry povědomý, takže

FAKTA

VYDAVATEL:	Eidos
VÝROBCE:	Kronos
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nenáročná

Nevěřili byste, co dokáže taková stížnost. Ano, dokonce i dnes v době počítačově řízených zákaznických služeb, kdy si vás obvykle celé hodiny předávají jednotlivé záznamníky mezi sebou, můžete uspět. Mně se třeba jednou stalo, že jsem v balíčku chipsů našel kus ztvrdlé mouky. Nelenil jsem a napsal výrobci dopis. Co se nestalo, o dva týdny později mi zaklepe na dveře pošťák a do náruče mi vrazí celý karton chipsů této dobrůtky zadarmo. A co víc, k balíku byl přiložen omluvný dopis a ujištění, že se chyba už nebude opakovat. Naprosto mne to ohromilo. A zůstal jsem dál věrným zákazníkem.

Jak to souvisí s hrami a recenzemi, ptáte se? Hodně, protože když se vývojáři od Kronosu zamýšleli nad tím, kde se stala ve *Fear Effect* chyba, nepochybně naslouchali kritice ze strany veřejnosti. Hlavní chyby téhle hry, opičící se po *Resident Evil*, byly dvě: bossové byli příliš drsní a hra se strašně dlouho nahrávala, takže za chvíli jste si na tyhle vynucené pauzy vyvinuli docela slušnou averzi.

Kronos si na tyhle problémy posvítil a prostě a jednoduše je odstranil. Teď hra šlape tak svižně, až si člověk řekne, zda to náhodou není na harddisku počítače, a nikoli na pomalém cédéčku, které přece jen bývá trochu loudavější. Krátce a stručně řečeno, v nové verzi loadingové mezery skoro nepostřehnete. Navíc vždy, když se dostanete na konec „kapitoly“, stane proti vám boss, který je teď mnohem méně náročný a hlavně férový. Ano, i v nové verzi musíte tvrdě přemýšlet, jak jej porazit, alespoň ale tušíte, že proti němu máte šanci.

No a co zbytek hry? Hned zkraje je třeba říct, že vypadá fantasticky. Kronos znovu použil engine MotionFX, který oživuje už sama o sobě působivá pozadí *Retro Helix* oblaky páry, ploužícími se stíny a jinými efekty umocňujícími dojem z nálady. Čtyři ovladatelné postavy jsou velice dobře navržené a hezky animované, ovšem skutečnou třešničkou na dortu je stylizovaný animovaný design nehratelných postav. Dlužno dodat, že hra skvěle nejenom vypadá. Stačí *Retro Helix* připojit jen k trochu slušnému hi-fi a soundtrack zní skutečně nádherně - oplývá doprovodnými efekty přispívajícími k osobité atmosféře, hutnými nápady a křišťálově průzračnými dialogy.

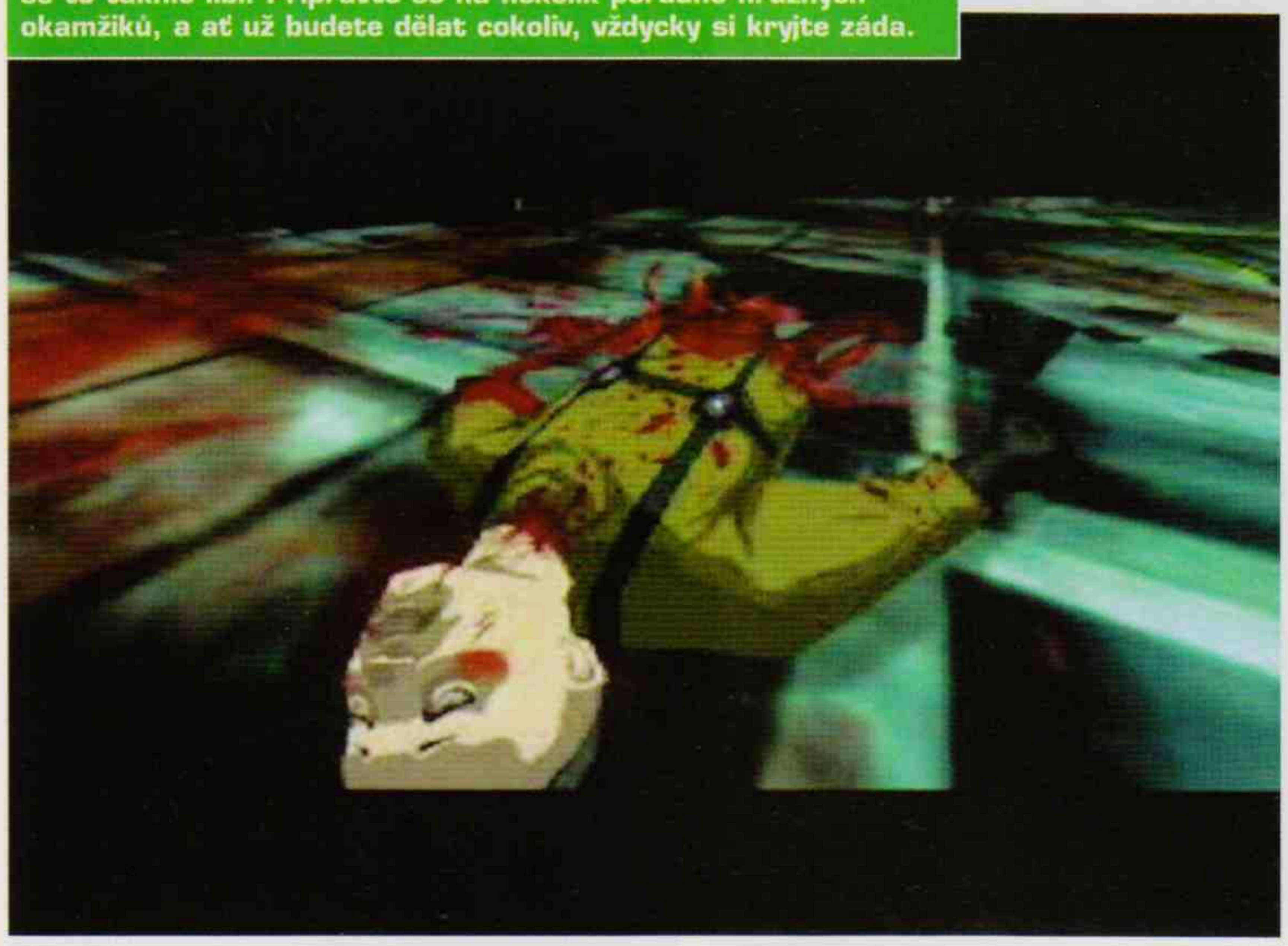
Rozhodně nejsilnější stránkou hry jsou neobyčejně důmyslné hádanky. Pravda, najdeme tu i takové ty standardní, typu „najděte klíč ke dveřím“, ale i tyto jsou složitější a propracovanější než hádanky, které najdete v jiných hrách, a většina z nich vyžaduje slušnou dávku logického myšlení. Nejprve musíte důkladně zvážit předkládaná data, jež mohou obsahovat například klíčové sekvence písmen abecedy. Když získáte potřebné nástroje a hádanku rozluštíte, odměnou je vám skutečný pocit vítězství.

Nicméně ne všechno ve hře je růžové a pár chybiček by se tu přece jen našlo. Nejzávažnější z nich je asi faktor frustrace. Ačkoli je ovládací systém hry přímo výtečný, velmi jednoduše se do hry zamotáte díky pomalému systému míření; ten je po většinu hry v pohodě a problémy nečiní, neboť zbraně lze obvykle zamířit od oka. V rozlehlejších prostředích to už tak snadné není, a tak se stane, že než trefíte

Fear Effect 2: Retro Helix



Všechno zasviněno: Nevypadá to hezky, ale nám se to takhle líbí. Připravte se na několik pořádně hrůzných okamžiků, a ať už budete dělat cokoliv, vždycky si kryjte záda.





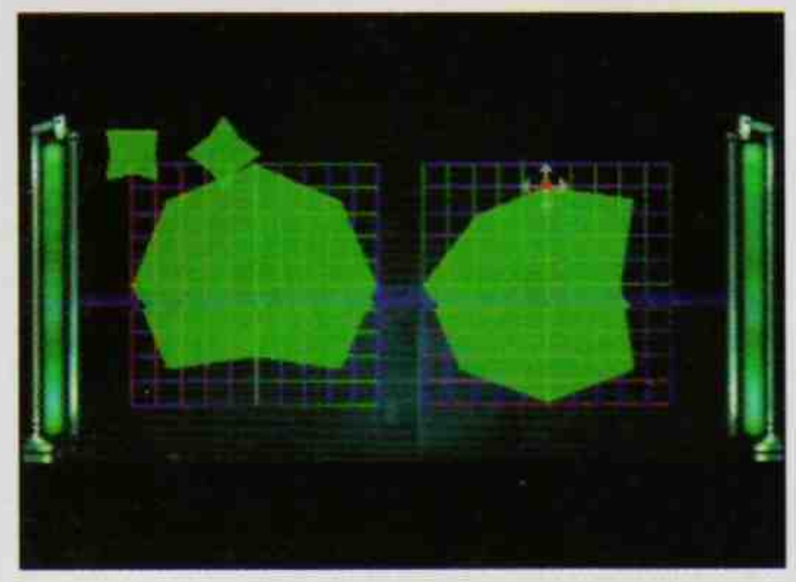


Trochu ženské krásy: Hana není rozhodně žádná staromódní upejpavá dívenka, a když na to přijde, dokáže klukům odhalit své vnady.

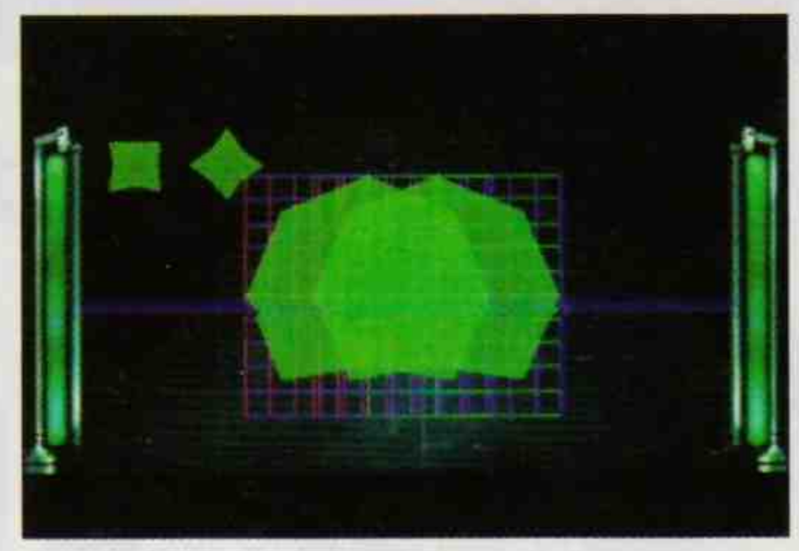


JAK...
ROZLOUSKNOUT OŘÍŠEK

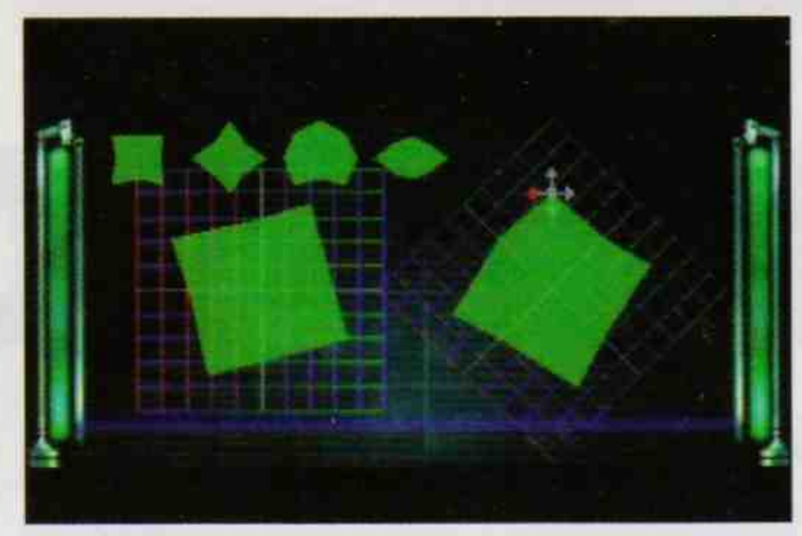
Retro Helix **má úžasné hádanky. V této jde na první pohled o prostou záležitost dát tyto dva tvary na sebe...**



Obrazec nalevo je příklad, obrazec napravo musíte upravit. Postupně je tak třeba natáhnout osm oddělených bodů, až tvar vašeho obrazce bude odpovídat příkladu.



Jakmile náležitého tvaru dosáhnete, jeden obrazec překryje druhý a kód je rozluštěn. Abyste prošli zajištěnými dveřmi, musíte tento postup opakovat šestkrát.



Nejzákeřnější jsou jednoduché tvary, které musíte ohnout do nějakého úhlu. Každý z osmi upravitelných bodů lze natáhnout čtyřmi směry - a to skýtá obrovský prostor pro chybu!

se do hry můžete pustit doslova z voleje.”

cíl, vždy předtím vyšlete několik dávek pánubohu do oken.

Další chybička se vloudila do okamžiku, kdy vyřešíte všechny hádanky kromě jediné a přístup do další úrovně je vám odepřen, dokud nepřijdete i na tuhle poslední. Častokrát tak budete bloudit po okoukaných a prázdných obrazovkách, dokud nenajdete jedinou konkrétní věc či stopu.

Ale několik drobných chybiček, to ještě v žádném případě neznamená neúspěch hry jako takové. Tahle má velice solidní strukturu, obtížnost není ani zdaleka tak pekelná jako ve *Fear Effect* a navíc je hra doslova našlapaná zajímavými a originálními nápady. Je to stylové a úchvatné a navíc je systém hry dostatečně povedomý, takže se do hry můžete pustit doslova z voleje. Sečteno a podtrženo: rozhodně zlepšení! ■

Al Bickham



Akvadukty jsou plné útočných Fixer Droidů, takže zbraně je třeba mít v plné pohotovosti...

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(PSM35 10/10)
Zatím nejlepší horor na světě!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Skvělá, byť chvilkami trochu nepřehledná.	9
■ HRATELNOST:	Zajímavá kombinace chytrých hádanek a střílení.	8
■ ŽIVOTNOST:	Na těchto čtyřech discích je zatraceně hodně FMV.	7

■ CELKOVĚ
Fear Effect 2: Retro Helix je vynikající survival horor kořeněný akční adventurou. Hra má jen několik chybiček, jinak je plná krve a drsných scén - no prostě nic pro posery.

8 Z DESETI





Zaseknuto: Míč se teď odráží častěji a citlivěji, takže pokud se naskytne skulinka, neváhejte a pořádně to do šestnáctky napalte. Třeba se vám podaří skórovat, anebo alespoň získat roh.





Míč jak živý: Fyzika míče i jeho rychlost byly předělány.



KRÁL JE MRTEV. AŤ ŽIJE KRÁL.



ISS Pro Evolution 2

“Zcela v souladu s Darwinovou teorií evoluce učinila hra od po-

FAKTA

VYDAVATEL:	Konami
VÝROBCE:	KCET
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Právě začínáte číst historicky nejférovější a snad i nejobjektivnější recenzi, která kdy v *PSM* vyšla. Proč? Všechno, co má v naší redakci oči a ruce, pařilo *ISS Pro Evolution* ráno místo snídaně, v poledne místo přestávky na oběd a samozřejmě večer doma po práci. Přichází král *ISS*, král, jemuž trůn patří plným právem. A to z několika důvodů.

Původní *ISS Pro Evolution* sice byl nejlepší fotbal všech dob, ale stále to nebyla dokonalá hra, takže nám doslova tekly sliny v očekávání, co nového přinese *ISS Pro Evolution 2*. A zcela v souladu s Darwinovou teorií evoluce učinila hra od poslední verze několik podstatných kroků vpřed. Ale zásadní otázka zní jinak: hraje se skutečně lépe než předchozí verze? Na to vsadte krk. Jasně že jo!

Evolution 2 je totiž ta nejlepší fotbalová hra, která kdy spatřila světlo světa, a zároveň možná úplně nejlepší sportovní simulátor. Z počátku působí trochu „dusně“ a je ve srovnání s předchozí ještě mnohem náročnější, ale záhy otřesené sebevědomí znovu nabudete a na novou, dokonalejší fyziku si brzy zvyknete. Hra není tak bezprostřední jako třeba *FIFA*, nicméně pokud jste už zvládli umění původní *ISS*, hra váš upadající zájem velmi rychle notně oživí. A pokud se čirou náhodou setkáváte s *ISS* poprvé, můžeme vám garantovat, že po několika zápasech proti kámošovi v tom budete až po uši.

Znovu jde o to ponořit svůj fotbalový mozek do hry, jež kašle na jednoduchou a formulkovitou hratelnost a namísto toho volí láskyplné ztvárnění skutečné hry. Více než u kterékoli jiné hry máte u *Evolution 2* pocit, že jste uprostřed opravdového zápasu. A všechno tu funguje jako ve skutečnosti: když se dostanete pod tlak, je nejlepší míč jednoduše odkopnout, když vedle vás po straně proniká soupeřovo křídlo, nejlépe uděláte, pokud skluzem pošlete míč do autu, čímž získáte cenné okamžiky na zformování obrany. Není tu ani chloupek sterility, klišé a stereotypu, tak často vídaného v jiných hrách - bohaté statistiky, účinné taktiky, vynikající fyzika míče, úžasná animace, to vše je zárukou, že je každá vstřelená branka jiná.

Pro netrénované oko se mechanika zápasů od *Evolution 1* změnila jen nepatrně, nicméně podstatné je, že se podařilo vyřešit některé drobnější problémy této předchozí verze. Například ustala tendence hráčů bezdůvodně se zastavovat, když jim protivník uzmul míč na hranici šestnáctky. Podstatně bylo vylepšeno přenášení hry na druhou stranu hřiště - takže míč teď kopete skutečně před spoluhráče - a díky výtečné animaci hra i mnohem lépe vypadá.

Ale to zdaleka není všechno: nové manévry, realistické tvary těl hráčů včetně detailů, i tohle všechno obohacuje hratelnost. Pokud nemá hráč míč přímo u nohy, pokusí se vystřelit nůžkami, anebo hodí po míči rybičku a trefí to v pádu hlavou. Míč sedí parádně a ve hře je tolik skvělých naráželek i zpětných přihrávek hlavou, že to udiví i zkušeného hráče fotbalových her. Krátce řečeno, všechny ony opakující se obyčejné triky, jež bylo možné tak často vídat u konkurence, jsou zde nahrazeny skvělým fyzickým enginem.

Nové tlačítko Cancel Shoot pro zrušení střely (po střele ◎ stisknout ◬) je velmi užitečné, ovšem nelze jej použít, když váš hráč omylem pošle malou domů. Co se ale brankářů týče, ti jsou teď méně spolehliví, a to je dobře. Někdy jim míč vypadne z náruče a je potřeba dorážky, což zápasy rozhodně obohacuje. Góly si lze stále ukládat na paměťovou kartu a pak je se sadistickým potěšením do omrzení ukazovat poraženému kámošovi. Dalším významným vylepšením je







Týmová spolupráce: Pokud se spojíte s kámošem, nabízí se vám možnost ještě lepších a plynulejších útoků. Pokryjete totiž i místo, které by AI nezvládla.





Střelba chce praxi. Ale jakmile ji jednou zvládnete, je to čirá rozkoš.



PRVOTŘÍDNÍ...

STANDARDNÍ SITUACE



U volných přímých kopů na hranici šestnáctky musíte dát do úderu o třetinu síly méně. Nejdřív D-pad (nebo analogovou páčku) ohnete dolů, abyste rychle dostali míč nad zeď a stejně rychle jej snesli dolů. A chcete-li skutečně efektní gól, pak zatočte míč kolem zdi a zavěste ze strany.



Tahle metoda střely z velké vzdálenosti funguje asi tak do 35 metrů. Míč nakopněte co největší silou a udělejte při tom ještě pohyb dopředu, abyste mu uhladili směr. Tímto způsobem můžete dát míči pořádnou faleš, a tak namiřte mimo zeď - míč se pak stočí do brány.



Rohové kopy - miřte těsně k čáře a kopejte silou asi o třetinu menší než naplno. Tím míč dostanete do vzduchu, ale nikoli příliš vysoko. Balonu rovněž nezapomeňte dát pořádnou faleš - odkloní se od brankáře a váš útočník bude mít větší šanci si na centr naběhnout a skórovat.

slední verze několik podstatných kroků vpřed.”

to, že na vás ve hře číhají jak lehká, tak vážná zranění.

Jakkoli byla původní *Evolution* brilantní, mnoha hráčům ušel její nejúžasnější aspekt, totiž režim Ligy šampionů. V *Evolution 2* tenhle režim funguje celkem podobně jako v první verzi, přičemž byl ještě obohacen o několik klíčových vylepšení. V této podobě je to jasně nejlepší režim pro jednoho hráče, jaký se kdy ve sportovních simulátorech objevil a stejně úchvatný je i tehdy, pokud hrajete v týmové spolupráci s jedním či dvěma kamarády. Systém v *Evolution 2* je propracovanější, nabízí větší počet klubů, přičemž vaším úkolem je usilovat o postup do vyšší soutěže nebo naopak bojovat za záchranu.

Vyberete si nějaké mužstvo, třeba Barcelonu, Liverpool nebo Londýn, a namísto svého normálního mužstva dostanete několik průměrných hráčů. Za úspěch na hřišti nedostáváte peníze, jak tomu bývá v jiných hrách, ale body a v závislosti na nich budujete mužstvo, které se bude moci postavit výkvětu Evropy i Jižní Ameriky. A aby se životnost prodloužila ještě více, za remízu a výhry v druhé lize dostáváte pouze polovičku. To znamená, že si musíte ze začátku vybudovat docela slušné mužstvo, schopné následujícího vývoje, a usilovat o to, aby se z vaší sestavy stal „tým snů“, který pak bude řádit v prestižní soutěži.

Režim Ligy šampionů skvěle využívá i formy. Hrají-li vaši hráči špatně nebo když útočník neproměňuje šance (protože má prostě blbý den), fazonu ztrácí celé mužstvo. To znamená, že hráči budou méně přesně střílet a rovněž ztrácet na rychlosti. Na nohy je může postavit leda vstřelený gól. Tento systém, založený na formě, rovněž přináší vylepšení do režimu pro dva hráče, protože vyrovnává rozdíly mezi schopnostmi obou hráčů a přispívá k tomu, že každý zápas je naprosto vyrovnaný.

Dalším vítaným prvkem režimu Ligy šampionů je obtížnost Hard, se kterou se zapotí i velmi zkušení hráči. Úžasnou zábavu skýtá i spolupráce dvou hráčů, takže se nemusíte po celou hru spoléhat jen na AI, což posléze vede k velmi plynulé hře a elegantním útokům. A naprosto nejlepší je na režimu Ligy šampionů nakupování nových hráčů - nejprve jich kupujete pár a stavíte je do role špílmachrů, později pak zaplníte hvězdami celé mužstvo.

Ale nepřehlížejte ani režim pro více hráčů. I ten totiž lze hrát celé měsíce - pro rozbíjení soupeřovy obrany totiž máte k dispozici ▶







Fauly: No dobrá, na jednu stranu můžete dostat kartu, ale na druhou zase můžete protihráče opravdu zranit.









Oficiální! Díky licenci FIFPro jsou zde teď i oficiální jména hráčů. *Evolution 2* fakt poráží *FIFA* ve všech bodech.

„Plynulá hra a elegantní útoky..."

▶ neuvěřitelné množství střeleckých příležitostí a přihrávek.

Celkově je *ISS* naprosto úžasná hra a strádá, pouze pokud jde o vnější lesk, kterým se tak ráda chlubí série *FIFA*. Komentář není nic moc, chybí zde skutečné turnaje i soutěže, nepodařilo se sehnat licenci na skutečná jména klubů, byť zde alespoň díky licenci FIFPro najdete skutečná jména hráčů. Ale na hřišti, tam nelze *ISS* vytknout vůbec nic.

Desítky neoznačují dokonalost - protože dokonalost je jen iluze - označují jednoduše ty nejlepší hry; tituly, které získaly místo v síni slávy. A právě *ISS* takovou hrou je. Zaujme vaši pozornost a zmocní se vás jako jen málo titulů předtím. Rozhodně si ji zamilujete. Jen si dejte pozor a nekupujte druhou novou *ISS* hru od Konami. Jmenuje se *ISS Pro* a je „trochu" horší - viz recenze v příštím čísle. ■

Jan Modrák



Mistrovská liga: Vyberte si tým a své hochy doveďte k nehynoucí slávě. Čeká vás nejlepší režim pro jednoho hráče, jaký kdy videohry spatřily.

JAK...
SI ZVOJNÁSOBIT ZÁŽITEK



Největší zážitek vám *ISS Pro 2* poskytne tehdy, pokud hru pořádně roztáhnete a střihnete si pár parádních kliček. A aby to celé bylo snadnější, zvolte si úhel kamery Normal Long.



Co se týče rychlosti, nastavená hodnota není úplně to pravé, a tak ukazatel dejte na hodnotu dva dílky před maximem. Pak zakažte Brazílii ze všech zápasů pro dva hráče. Tedy alespoň u nás v redakci nám to přijde optimální.



A ještě jedna věc. Zkuste Teammates Mode v režimu Master League. Hrát společně s kámošem proti jiným týmům je jedním z nejzajímavějších a nejzábavnějších zážitků, které kdy videohry nabídly.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
ISS PRO EVOLUTION
(PSM23 9/10)
Stále má co nabídnout - zejména pokud se teď sníží cena.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Brilantní animace činí každý zápas jedinečným.	9
■ HRATELNOST:	Hráčům otevírá nové možnosti díky skvělému fyzikálnímu modelu.	10
■ ŽIVOTNOST:	Mistrovský režim pro jednoho hráče a stejně rozkoší pro vícero hráčů.	10

■ CELKOVĚ
KCET se ani nepokusili otrocky do detailu vykreslovat stadiony. Namísto toho chtěli zachytit přitažlivost fotbalu - *ISS* je hra technicky naprosto dokonalá a štědrá - dává vám stále víc. Tohle je prostě klasika.

10 Z DESETI



Slušivá rudá: Nedejte se oblafnout zářivými oblečky, tahle proslulá pětka louská lebky stejně snadno jako ořechy o Vánocích.









Vlající střeva: Naši šikovní hrdinové se často dostanou do obležení několika protivníků. Ale nebojte se - je tak snadné je porazit, že je to až hanba.

NEOMRZÍ-LI VÁS *POWER RANGERS*, NENÍ NĚCO V POŘÁDKU.



Power Rangers Lightspeed Rescue

„Pravděpodobně se vám do ní už podruhé chtít nebude."

FAKTA

VYDAVATEL:	THQ
VÝROBCE:	Climax
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	1 až 2
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SPIDER-MAN (PSM30 8/10)
Jedna z nejlepších filmových her a arkádových adventur, které jsou k mání.

Není nic smutnějšího než šílenec, který si užil 15 minut slávy ve světle reflektorů, ale odmítne odejít ze scény. *Power Rangers* jsou nejnovějším hračkovým řáděním, které se musí vyrovnat s tím, že je po všem a že už je vyčerpáno vše, co by se dalo zužitkovat.

Televizní show *Power Rangers* se úmyslně snažila vypadat levně a kýčovitě - hra se o to nesnaží, ale bohužel taková je. Jde o kombinaci hodně chatrné bojovky a hodně zmrzačené arkádové adventury. Jak zmrzačené? O obtížnosti se snad ani nedá mluvit, sedm úrovní vám nezabere ani dvě hodinky a určitě ji dokončíte na první pokus. A směs hrozné nudy a hrozného amatérismu, kterou *Power Rangers* předvádí, je tak nechutná, že se k ní s největší pravděpodobností vracet nebudete.

Typická úroveň vypadá následovně: Nejdřív se chvilku couráte kolem. Vždycky se můžete pohybovat jenom v jednom sektoru, a dokud ho nedokončíte, nedostanete se dál, takže abyste tenhle adventurní prvek nezvládli, museli byste být naprostí ignoranti. Jak se tak poflakujete, napadají vás nepřátelé, s nimiž musíte bojovat. Naprosto hrozné bojovkové ovládání vám dává k dispozici úder, kop a blok. Pokud totéž tlačítko zmáčknete víckrát, dosáhnete nepatrně odlišných úderů nebo kopů.

A teď, pokud na vás někdo zaútočí, nasadíte blok a poté protiútok, čemuž neodolá žádný nepřítel, s nímž se utkáte v souboji jeden na jednoho. Problém je v tom, že nepřátelé útočí po dvojicích, trojicích a občas i čtveřicích, z čehož nevzejde - jak byste mohli doufat - napínavý souboj, ale naprosto neférová bitka, zvlášť když uvážíme, že nedokonalé ovládání umožňuje věnovat se vždy jen jednomu soupeři. Docela drsné, když i *Double Dragon* umožňovala souboj se dvěma soupeři najednou, a to bylo v roce 1985!

Tady jde ale především o likvidaci pitomců a pitomci jsou také hlavním zdravotním problémem této hry. Totálně nepřesná detekce kolizí, ubozí a snadno porazitelní bossové, naprosto primitivní hlavolamy s vypínači u dveří, falešné okraje plošin, z nichž můžete spadnout, když se na ně jen podíváte - prostě děs a hrůza. A navíc ta nechutná jednoduchost. Je to pro dětičky. Hodně malé. ■

Chris Buxton

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Úrovně vypadají dobře, ale animace postav nestojí za nic.	6
HRATELNOST:	Totálně hloupá adventura, příšerné souboje.	2
ŽIVOTNOST:	Je hned hotová.	2

CELKOVĚ
Poslední hřebíček do rakve *Power Rangers*. Tenhle opovrženíhodný pokus o akční adventuru zavrhnou i nejskalnější příznivci. Totální blbost.

2 Z DESETI







Samostatné turné: Buzz se poprvé vydává na samostatné vystoupení se svou první vlastní hrou. Jak je asi chudákovi Woodymu? Soudě podle hratelnosti asi o moc nepřišel.



Vyvolení: Zelení mužíci (nahoře) potřebují, aby je Buzz vysvobodil.



DO TEMNOT A JEŠTĚ DÁL!



Buzz Lightyear Of Star Command

„Prvek pronásledování dostává přednost před vším ostatním."

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Traveller's Tales
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

CRASH BANDICOOT (PSM9 9/10)
Totální PS1 zážitek. Běháte a skáčete jedna radost!

Jak se na hru o hračkách sluší a patří, obsahuje *Buzz Lightyear Of Star Command* spoustu „kdyby" prvků. Zaprvé, budeme si hrát, jako že zbraně na Buzzově kosmickém skafandru dopravdy fungují. Pak si budeme hrát, jako že Buzz má taky létající vozidla a že je to opravdický hrdina. A nakonec budeme předstírat, že je *Buzz Lightyear Of Star Command* dobrá hra. Tak to ne, to už je nad naši představivost a celý titul tak jaksi ztrácí všechnu zajímavost.

Star Command je v podstatě kříženec pozoruhodně nepozoruhodné *Running Wild* a jakékoliv 3D střílečky, která se vám vybaví. Vychází z jednotlivých epizod amerického kresleného seriálu, jímž je celá hra inspirována (právě běží v Británii na Disney Channel), a Buzz je vysílán na pronásledovatelskou misi, aby se vypořádal se seriálovými nepřáteli. Buzz probíhá sérií úrovní nevkusným kostrbatým prostředím, likviduje všechny, kdo se mu připletou do cesty, zachraňuje malé zelené lidičky a křečkuje peníze. Posledně jmenovaná činnost je zvlášť důležitá, protože přesně podle pravidel disneyovského světa stojí všechno, co je s Buzzem spojeno, malé jmění - ať už je to některý z tradičních doplňků arzenálu nebo poplatek za použití skákacího zařízení, s jehož pomocí zdolává široké propasti.

Tyto faktory prostupují celou hrou a brání jí v rozletu. Každá úroveň začíná slovní potyčkou mezi Buzzem a jeho další obětí. Hra pak pokračuje sekvencí, kdy se někde v dálce objeví nepřítel a dá se na útěk. Pronásledování tedy tvoří jakousi páteř celého dění, ale napětí okamžitě ochlazují předúrovňové vysvětlivky, které vám opakovaně zdůrazní, že hlavního nepřítele lze odstranit až ke konci úrovně.

Nevyváženost prvku pronásledování a střílení odsuzuje *Buzz Lightyear Of Star Command,* aby živořila někde ve spodní části herního potravního řetězce. Šikovnost zůstává kdesi v pozadí a všechno se podřizuje pronásledování, zatímco jinak banální úkoly zbytečně komplikuje naprosto scestné natáčení kamery. Buzz má jako postava jistě dostatečný potenciál, aby se stal hvězdou zábavné a zajímavé hry, ale ne tady. Pokud se bude s hrami a hračkami nakládat jako v oněch dvou filmech *Toy Story,* pak tenhle černý disk povede hodně smutný život. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Rozmanitý design úrovní tak trochu kazí nedodělaný vzhled.	6
■ HRATELNOST:	Nevyváženost mezi střílením a pronásledováním.	5
■ ŽIVOTNOST:	Pořád dokola to samé, chybí hloubka.	5

■ CELKOVĚ
Buzz Lightyear má podivně působivou střílečkovou atmosféru, kterou ale kazí stále dokola se opakující akce. První Buzzovo samostatné vystoupení končí velkým zklamáním.

5 Z DESETI





Skvělá dodávka? Napadlo vás někdy závodit starým volkswagenem? Nás ano a teď můžeme!





Pozdrav od Mr. Beana - Klasické mini je jedním ze 16 skrytých vozidel. Jízda v něm skýtá obrovskou rozkoš, ale musíte dávat bacha, jinak skončíte na střeše.

HLEDÁTE SLUŠNOU ALTERNATIVU KE *GT2*? UŽ NEMUSÍTE.



Vanishing Point

"V režimu pro více hráčů vás čekají další překvapení."

FAKTA

VYDAVATEL:	Acclaim
VÝROBCE:	Clockwork Games
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 16
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

GRAN TURISMO 2 (PSM32 10/10)
Nezpochybnitelný mistr automobilových simulátorů a jedna z nejlepších her, jaké kdy vznikly.

V*anishing Point* strávil dva roky ve vývojářské dílně. Teď z garáže konečně vyjel a stojí to fakt za to. Žánr uchopil odvážně za ruční brzdu, pořádně ji zatáhl, roztočil do hodin a jako výsledek nabídl nadmíru příjemnou kombinaci arkádové akčnosti a simulátoru řízení auta. Clockwork Games použili fyzikální model, z něhož jde člověku hlava kolem - to vše v úsilí dosáhnout co největší autentičnosti. Výsledkem je to, že byť hra není - co se výběru modelů a mechaniky týče - v úplně stejné kategorii jako *Gran Turismo*, je to jedna z nejlepších her, jaké jsme dosud viděli.

Začínáte u několika modelů Fordu, pokud se vám ale bude dařit, rozroste se škála aut až na 32, a to počínaje takovými spíše domácími „nákupními taškami" až po vpravdě monstrózní sporťáky. A aby byla spokojenost úplná, je tu i několik novinek. I když asi jen málo z nás si někdy ve skutečném životě sedne za volant takového Aston Martin či Dodge Viper, tvrzení o autenticitě zážitku působí velmi věrohodně. Ostatně ve hře nestačí mačkat jen jedno tlačítko, ale auťák musíte opravdu řídit - cesta k úspěchu prostě bývá trnitá. Stačí přitlačit na plyn ve špatném okamžiku a váš mustang se už točí na střeše.

Namísto systému měřených tréninků a závodů hra zvolila systém, který známe z rallye. Jezdí se v intervalech za sebou a vy tak nezávodíte přímo proti ostatním závodníkům, ale jedete na čas. Ačkoli tento přístup může být méně atraktivní než tradiční závody, i tady se na trati potkáváte s ostatními vozidly - jak dalšími závodníky, tak auty v běžném provozu. Napálit to do takového svátečního řidiče plnou rychlostí může dokonale zhatit vaše šance na dobrý čas, takže i tady se vyplatí dávat pozor.

Vanishing Point obsahuje širokou škálu zajímavých a graficky propracovaných tratí - od úzkých venkovských silniček až po klikatící se horské cesty. Některé tratě jsou celkem rovné, jiné - se svými dírami, skoky a hupy - vyžadují ke zvládnutí značnou praxi, zvláště pak jedete-li v nadupané káře. Až získáte přístup ke všem tratím pro jednoho hráče, nemusíte zoufat, protože spousta dalších vás čeká v režimu pro více hráčů.

Hra je obohacena působivými detaily, např. režimem Stunt Mode, kde se učíte jezdit podobným, ale mnohem zábavnějším způsobem (trochu se to podobá licenčním testům v *GT*), dále tu je přehršel multiplayerových režimů až pro 16 lidí a najdete tu i dodávky Volkswagen. Díky tomu všemu bude hra vítaným doplněním každé sbírky. ■

Nick Ellis

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Malíři odvedli dobrou práci!	8
HRATELNOST:	Skvělé ovládání a velká rozmanitost.	8
ŽIVOTNOST:	Spousta skrytých věcí a hodně možností pro více hráčů.	8

CELKOVĚ
I když *Vanishing Point* nemá auru skutečné závodní hry, je pozitivním důkazem, že PSone dokáže stále být úrodným polem pro nové a zábavné variace na frekventované žánry. Do obchodu! Rychle!

8 Z DESETI



Křest ohněm. Plameny šlehající z vašeho motoru jsou jedním z mála světlých okamžiků v jinak odpudivě vyhlížející hře. Pochopitelně občas se zajiskří i v případě mechanického poškození nebo když motor přetočíte.



Šikany: Zatáčky v Monaku vám nedovolí nabrat rychlost, i tak máte co dělat, abyste se vyhnuli mantinelům. Škoda že nejde vylepšit řízení.







ZAČNĚTE Z CHVOSTU STARTOVNÍHO POLE A PROBOJUJTE SE AŽ NA 15. POZICI.



F1 World Grand Prix 2000

„Nehrajete v roli hvězdy, nýbrž jako nováček v F1, čekající na

FAKTA

VYDAVATEL:	Video Systems
VÝROBCE:	Eutechnyx
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná



Lidé, kteří si kupují efjedničkové hry, si je kupují proto, že jsou blázni do formule 1. Nějaká komiksová autíčka, ta je vůbec neberou, na všemožné imitace *Ridge Racera* se ani nepodívají a v obchodě si to hned rázují ke krabicím, které svým vzhledem i názvem na první pohled hlásají: „Já jsem 100% simulátor formule 1 a nikdo jiný! Kdybych byl jen o fous realističtější, explodoval bych a zahalil se dýmem, ještě než byste mne vynesli z obchodu!"

Ti z nás, kteří tento rychlý sport milují, ale zároveň se mají natolik rádi, že nechtějí riskovat roztříštěné klouby a přelámané kosti, teď dostali hru, která působí natolik realistickým dojmem, že si občas říkáte, zda to fakt není skutečnost. Nu dobrá, jasně že je to jenom hra, ve skutečnosti bychom se vedle takového Schumachera nebo Häkkinena asi nedostali, ale to nic nemění na naší touze po vavřínech.

Na papíře vypadá hra jak originálně, tak zajímavě. Nehrajete v roli nějaké hvězdy, nýbrž sami za sebe, a to jako nováčci v kolotoči F1, dychtivě čekající na své první svezení v opravdovém závodě. Po tréninkové lekci, kterou vede současný televizní komentátor a bývalý pilot Tiff Needell, je vám přiděleno místo u jednoho z těch menších týmů - jakmile usednete do kokpitu, už to začíná na plno: kvalifikace, tréninky, závody. Vy máte v průběhu hry možnost - a to je poměrně neobvyklá věc - ovlivňovat vývoj svého týmu hned v pěti oblastech: motor, brzdy, aerodynamika, převodovka a tým mechaniků v boxech. Nicméně skutečnost je bohužel taková, že hra, byť přece jen dokáže něco nabídnout, vás zklame už sekundu poté, co vyrazíte ze startovního roštu.

Tou nejhlavnější příčinou, proč *F1 WGP 2000* není víc než jen zajímavý nápad, je nepochybně to, že po vzhledové stránce notně pokulhává. Je to jako jízda zšeřelým tunelem do těch dávných dob, kdy byla PlayStation ještě mladá a efjedničkové hry byly nezkušené panny. Dnes prostě plazící se textury a zničehonic se objevující stromy neobstojí. To je nepříjemné, hlavně když se snažíte nacpat si trať do hlavy, neboť jen zřídkakdy vidíte zatáčku dopředu - něco takového se vám například v úžasné *F1 Championship Season 2000* nepřihodí. Jasně, dlužno přiznat, že hra je na tom graficky přece jen lépe než černá ovce rodiny, *Formula 1 98*, ale to je už záležitost takřka tři roky stará, takže současná hra by od ní měla být vzdálená ne na hony, ale na světelné roky. A bohužel tomu tak není.

Faktem je, že v simulátorech F1 nemá grafika pouze vypadat hezky, nýbrž má i pomoci. Má vás poučit, jak najíždět zatáčku, kde dupnout na brzdy, přičemž okolní scenérie vyvolává v hráči obvykle pocit rychlosti. Ve *WGP* neplní grafika ani jednu z těchto úloh. Stejně nedostatečný je i zvukový doprovod: žádný skvostný komentář, pouze nepřesvědčivý zvuk motorů a řev šéfa z boxů „Šlápni na to! Ztrácíš!" Fakt to je nutné?

Ale lidem od Eutechnyxu je třeba přiznat snahu za to udělat něco odlišného.



Tratě: Prezentace okruhů a možnosti vývoje auta jsou jen průměrné. A mnoho těchto „mezi-her" hře škodí.









Cíl dosažen: V režimu Arcade musíte vždy v určitém čase dosáhnout nějakého cíle. Jinak je po hře a vy máte hodnocení -1.

JAK...

ZNIČIT OKRUH VE SPA



Okruh Spa by měl být společně s Monakem a Interlagosem snem každého pilota F1, ale v téhle hře jsou slavné „autobusové zastávky" nezajímavé, vypadají nudně a nejsou pro pilota vůbec žádnou výzvou. A to dokonce ani pro nováčka.



Kvůli stromům nevidíte trať - no dobře, ona je stejně rovná, ale i tak. Navíc nemáte ani ponětí o rychlosti a pořád musíte kontrolovat tachometr, což je taky nuda.

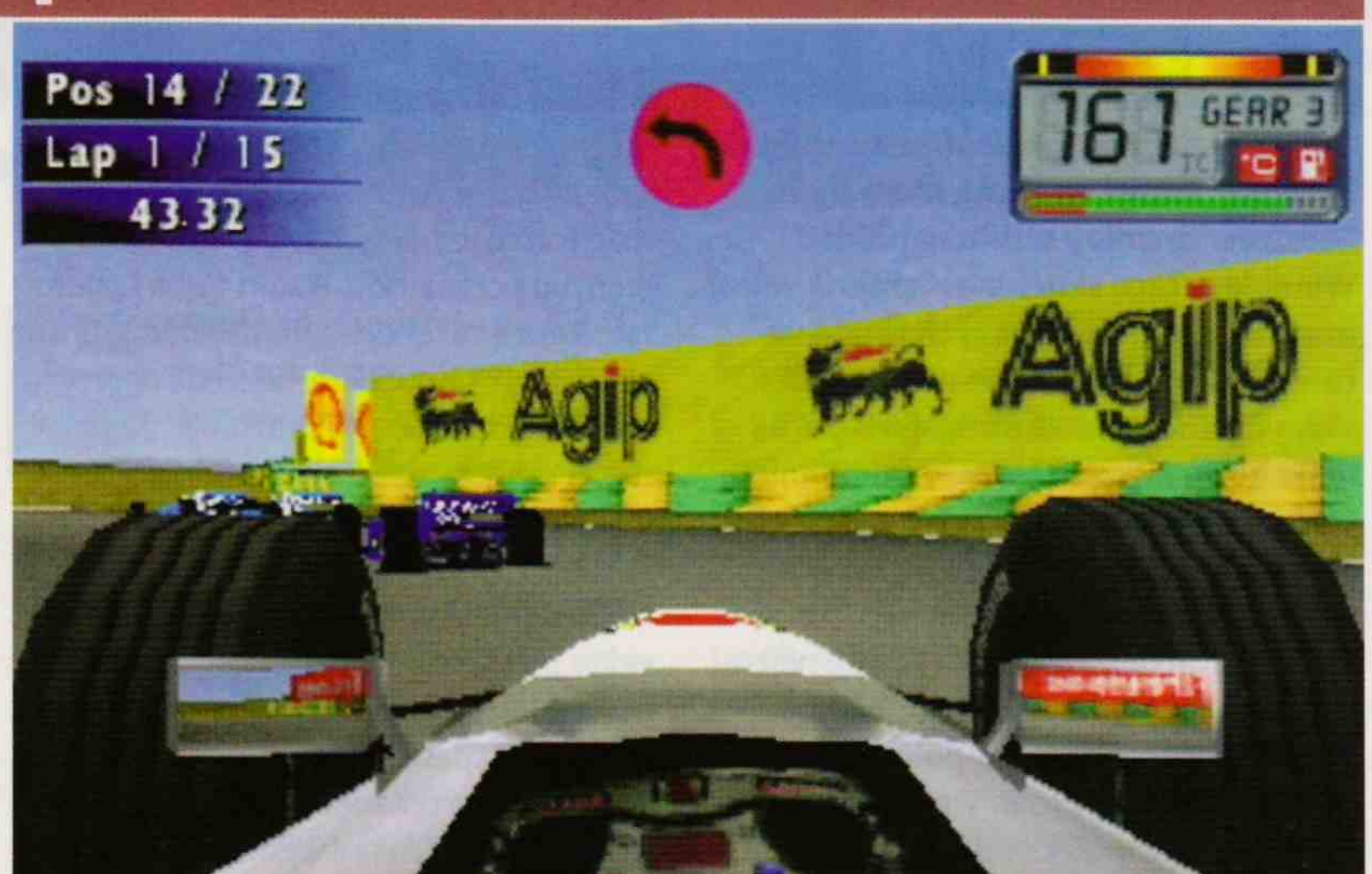


No konečně trochu vzrůšo! Ale vaši soupeři, ti jsou fakt nevyzpytatelní - a protože zde není žádná lajna nebo vyznačená stopa, plavou po trati, jak chtějí. Naštěstí je ale díky tomu občas můžete podjet.

první svezení v opravdovém závodě. "

Třeba celá ta věc s vývojem auta i týmu, to je velmi dobrý nápad, neboť můžete věnovat „body" jak na vyladění výkonu auta, tak na tým mechaniků, ovšem dávalo by to lepší smysl, kdyby to bylo provázáno s přestupem do nového týmu, přičemž každý další tým by měl vyšší rozpočet virtuálních peněz, jež byste pak mohli utratit. Ale i tak to je dobrá věc, stejně jako detaily ohledně nastavení spoilerů. Přesto skutečná otázka zní takto: potřebuje jeden z nejdrsnějších sportů na světě takové serepetičky? Nebylo by bývalo lepší čas, který zabraly tyhle extra přídavky, věnovat vylepšení základu, tj. aut a okruhů? Nové nápady možná vypadaly dobře na prkně, ovšem vzhledem k technickým selháním nutno konstatovat, že *WGP* počátečnímu slibu nedokázala dostát. ■

Pete Wilton



X: x

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

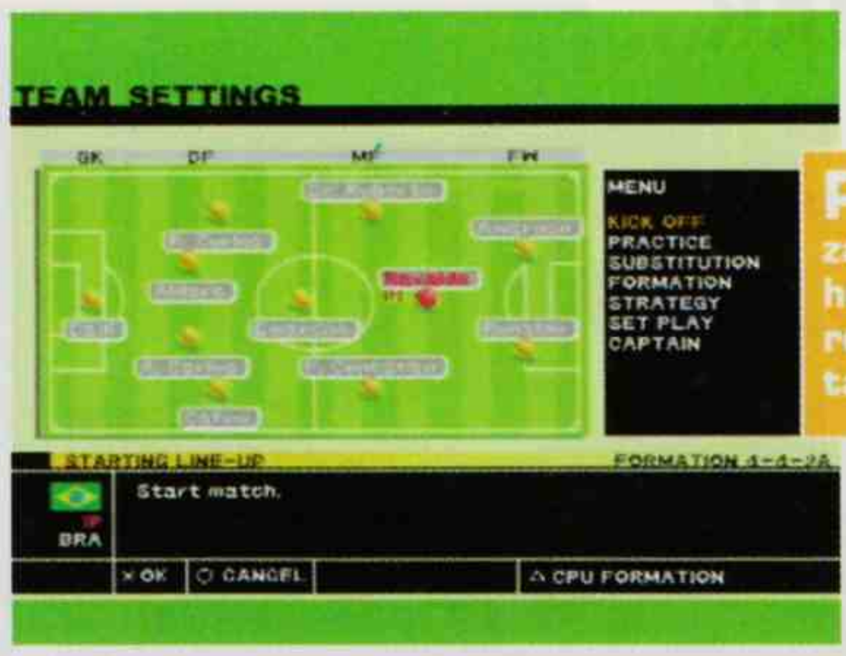
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 (PSM31 8/10)
Vlastně jen aktualizovaná verze F1 2000, ale i tak v současnosti jednička.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Špatná prezentace, vypadá otrhaně a místy je i pomalá.	6
■ HRATELNOST:	Chytré volby, leč nezáživná jízda.	6
■ ŽIVOTNOST:	Docela vám to vydrží, pokud tedy půjdete do režimu GP.	8

■ CELKOVĚ
Skutečnost, že začínáte úplně od nuly, jenom posiluje dojem, že tahle hra je takové Minardi mezi simulátory F1. Je zde několik zajímavých nápadů, ale to hru jako takovou nezachrání.

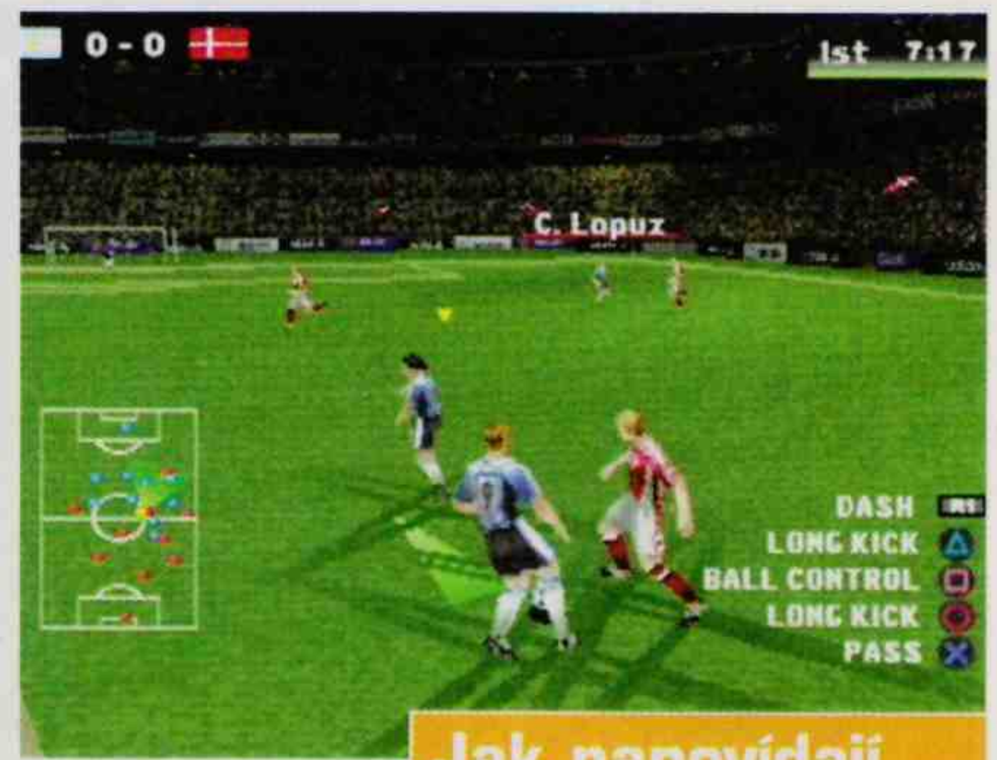
6 Z DESETI



Před začátkem zápasu si můžete vedle hráče zvolit také sestavu, rozestavení a základní taktiku svého týmu.







Jak napovídají okolní obrázky, hra nemá žádnou licenci na jména hráčů a z týmů máte na výběr pouze několik reprezentačních celků.





DRUHÝ POKUS O FOTBALOVOU SIMULACI Z POHLEDU JEDINÉHO HRÁČE.



Libero Grande International

„Hra má určitou dávku fotbalové atmosféry v originálním balení."

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Namco
DATUM VYDÁNÍ:	Březen
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
ISS PRO EVOLUTION 2
(PSM36 10/10)
Nejlepší fotbalová hra všech dob.
Viz strana 46.

Většina z vás zřejmě nikdy nebude mít možnost zahrát si fotbal na hřišti, které by se rozměry blížilo například Wembley. Tato skutečnost zřejmě velmi mrzela několik fotbalových fandů ve firmě Namco, a proto se rozhodli dát všem možnost nasát atmosféru pořádného kotle alespoň prostřednictvím této hry. Bohužel se jim však nepodařilo zpracovat tuto zajímavou myšlenku zrovna nejlépe.

Před začátkem zápasu si vybíráte nejen tým, ale také hráče, za kterého budete hrát. A musíte si opravdu pořádně rozmyslet, jaký post zvolit. V průběhu zápasu totiž nemáte možnost přepínat mezi jednotlivými hráči, a pokud se například rozhodnete hrát na křídle, můžete si do míče také kopnout jen párkrát za zápas. Naštěstí máte možnost zavolat si o přihrávku a díky tomu vás spoluhráči nemohou nikdy úplně ignorovat. Chování vašich spoluhráčů je totiž kamenem úrazu. A protože fotbal je hra týmová, jde bohužel o chybu podstatnou. Pokud třeba hrajete záložníka a zakončení svěříte útočníkům, mnohokrát se podivíte, co se dá neproměnit. To se dá ovšem napravit tím, že se o góly postaráte sami. Bohužel zoufalé díry v obraně váš hráč zřejmě nezacelí. Pokud se totiž pokoušíte připravit protihráče o míč pomocí skluzu, často nakonec vidíte pěkně zblízka červenou kartu. A ta je opravdu nepříjemná, zejména díky tomu, že zbytek zápasu musíte sledovat z lavičky.

Inteligence ostatních hráčů však není jediným záporem hry. Velmi podivné je totiž také chování vámi ovládaného hráče. Zpracování jeho pohybu a ovládání totiž není ani přinejmenším reálné. A pokud chcete přihrát nebo vystřelit na bránu, čeká vás nepříjemné překvapení. Zaměřit přesně jakoukoliv střelu je totiž zhola nemožné a góly jsou tak spíše dílem náhody než vašeho umění. O něčem úplně jiném jsou však standardní situace. Ty jsou zpracovány opravdu skvěle a padají při nich zřejmě nejhezčí góly. Pokud například trefíte při volném přímém kopu z třiceti metrů růžek branky a sledujete zoufalou snahu brankáře zabránit nevyhnutelnému, je to opravdu skvělý pohled. A penalty jsou téměř dokonalé. Jen vás při nich zamrzí, že při hře nemáte podobnou možnost zaměření střely.

Autorům se tedy podařilo dostat do hry určitou dávku fotbalové atmosféry ve velmi originálním balení, ale spousta frustrujících chyb táhne *Libero Grande International* nezadržitelně na dno hráčského zájmu. A to je opravdu škoda.

Jakub Holý

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Je sice plynulá, ale až příliš jednoduchá.	6
HRATELNOST:	Nevyrovnaná a plná zásadních chyb, které opravdu naštvou.	3
ŽIVOTNOST:	Velmi nízký počet herních variací vás brzy omrzí.	2

CELKOVĚ
Základní myšlenka této hry má obrovský potenciál. Křečovitost provedení ho však hatí - téměř vše působí tak nějak divně a velmi dobře provedené standardní situace to rozhodně nezachrání.

4 Z DESETI

KÉŽ BY SE TAK TAHLE HRA CHTĚLA DO DESETI VTEŘIN SAMA ZNIČIT.



The Mission

FAKTA

- VYDAVATEL: **Microids**
- VÝROBCE: **In-house**
- DATUM VYDÁNÍ: **V prodeji**
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: **Žádné**
- POČET HRÁČŮ: **1 až 2**
- ANGLIČTINA: **Nepotřebná**

Vzpomínáte na reklamu Nike, kde vystupují světově proslulí fotbalisté a dělají, jako že se snaží zachránit fotbal? Podle téhle reklamy vznikla oficiální hra. Ano, Microids klesly tak hluboko, že dělají hry podle reklam. Ale když už musely, měly to aspoň udělat pořádně.

Vaším úkolem je zachránit míč „Geo-Merlin", který uchvátili ninjové, ztělesňující podlost nesportovního chování (alespoň se to tu uvádí). K dispozici máte devět nadaných fotbalistů, jako Edgar Davids, Luis Figo a Andy Cole, kteří mohou předvádět loby, střely, přihrávky a speciální pohyby. Probíháte úrovněmi s oním míčem na noze a snažíte se vyautovat nepřátele tak, že míč odkopnete a skluzem je sejmete. Zní to hloupě? Tak to souhlasí. Ovládání je zbytečně složité a nechutně nespolehlivé, a aby toho nebylo málo, jsou na obrazovce vždy dvě ovladatelné postavy, takže je všechno jednou tak složité.

Jakkoliv slepě obdivujete fotbalové hry, není důvod, proč si pořizovat právě tuhle. Na světě je spousta lepších akčních adventur a hromada skvělých fotbalových her, takže opravdu není důvod, proč si tímhle špinit obrazovku. ■

Craig Pearson



Hra podle reklamy: Podívejte se sami. Tenhle vzhled by vypadal hloupě už před šesti lety.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

- GRAFIKA: Připomíná spíš zrnité záznamy pohárů z 50. let než obrázky ze satelitu. **1**
- HRATELNOST: Pohyb je obtížný a zasažení cíle téměř nemožné. **1**
- ŽIVOTNOST: Dohráno už před výkopem. **1**
- CELKOVĚ: Šílený nápad, z něhož vznikla hra ještě horší, než si dovedete představit. Vystupují tu sice někteří proslulí fotbalisté, ale to je asi tak všechno, co stojí za povšimnutí.

1 Z DESETI

TRPASLÍCI Z BELGICKÉHO FILMU VE ŠPATNÉ ZÁVODNÍ HŘE.



3, 2, 1, Smurf! My First Racing Game

FAKTA

- VYDAVATEL: **Infogrames**
- VÝROBCE: **Artifical Mind and Movement**
- DATUM VYDÁNÍ: **V prodeji**
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: **Žádné**
- POČET HRÁČŮ: **1 až 2**
- ANGLIČTINA: **Nepotřebná**

Šmoulové (Smurfs) - podivná malá modrá stvoření s plandavými čepičkami. Jacísi hippies kresleného světa žijí všichni společně v jedné obrovské bizarní rodině ve šmoulí zemi. A občas, alespoň podle této hry, naskáčou do motokár a navzájem se likvidují.

Můžete se převtělit do jednoho z dvanácti Šmoulů, každý z nich má své vlastní šmoulí vozítko, upravené tak, aby mu šlo k povaze. Rozdíly jsou zanedbatelné, takže všechno závisí na vašich sympatiích. Je tu několik různých tras, ale kromě toho, že jsou jinak rozmístěny zatáčky, se v podstatě nic nemění.

Ovládání je přiměřeně funkční, ale neodpustitelná je skutečnost, že chybí tlačítko pro powerslide. Hlavním důvodem, proč vznikají závodní hry s motokárami, je zábavnost, o kterou se obvykle starají smyky a zatáčky. Nic takového tady ale nenajdete. Často vletíte do zatáček, které nejdou vidět, a kvůli nedokonalé detekci kolizí nesmíte jezdit blízko zdí, které jako by chránila neviditelná bariéra.

I ten největší sběratel Šmoulů by se měl *3, 2, 1 Smurf* vyvarovat - prostě předstírejte, že nic takového neexistuje. ■

Craig Pearson





Šmoulové modrá: Kolem zdí jsou neviditelné bariéry, které vás k nim nepustí. Grrr.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

- GRAFIKA: Poskakuje a trať není často vůbec vidět. **2**
- HRATELNOST: Hloupé neviditelné zdi kazí všechnu legraci. **2**
- ŽIVOTNOST: Šmoulové žijí stovky let, jaký paradox! **1**
- CELKOVĚ: Ať se na ni koukáte z jakéhokoliv úhlu, je to prostě špatná hra. Děti u ní nevydrží víc jak pět minut a dospělí by se vůbec neměli přibližovat. Pokud ji dítě dostane jako svou první závodní hru, utrpí takové trauma, že to bude i jeho poslední.

2 Z DESETI

ROZLUČTE SE S DALŠÍM VODNÍM SPORTEM.



Burstrick

FAKTA

■ VYDAVATEL:	JVC Interactive
■ VÝROBCE:	Metro
■ DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Wakeboarding vypadá jako skvělá zábava, šviháte si to na uříznutém surfu za motorovým člunem a na rampách nebo na brázdě za člunem předvádíte šťavnaté triky. A jak skvělá by z toho mohla být hra! Chyba. Žbluňk! *Burstrick* zahučí do hlubin ještě dřív, než člun dosáhne aspoň pěti uzlů.

Problém je v tom, že se o vás hra až moc stará, říká vám, jaký trik máte zrovna předvést, a nedá vám moc možností něco vymyslet. Navedete svého borce na rampu, počkáte si, že vystřihnete Hoopie Glide a... prd, game over. Zhodnotíte si vlnu brázdy, zmáčknete kombo pro 470° Nosegrab a... prd, game over. A tohle má být zábava?

Soutěžní formáty v režimech Trick a Obstacle fungují vcelku dobře. Postup z jednoho kola do druhého poskytuje dost motivace a úspěch je odměňován přístupem k dalším závodníkům a prknům. Všechno se odehrává v bohatých a barevných oblastech, ale voda - která se jako voda vůbec nechová - má tak odpornou barvu, že vás až napadá, jestli se tu někdo v okolí nepotřeboval zbavit svého toxického odpadu.

Jedovatý *Burstrick* sice není, ale je to trestuhodné plýtvání skvělými nápady. ■

Nick Ellis



Probuďte se: Mlátit do tlačítek sice můžete, ale to je asi tak všechno. Rozhoduje za vás počítač.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Příjemně barevná a hladká, ale ani zdaleka ne realistická.	7
■ HRATELNOST:	Hra chce všechnu dřinu odvést za vás, a to je špatně.	3
■ ŽIVOTNOST:	Rozmanité trasy a skryté, čekající předměty fungují spolehlivě.	7

■ CELKOVĚ

Tahle hra, která mohla být skvělým počinem typu *Tony Hawk's*, trpí přemírou mateřského pudu a má neustále tendenci vodit vás za ručičku jako batole. A to člověka prostě naštve.

5 Z DESETI

NEJLEPŠÍ TÝMY EVROPY SI DÁVAJÍ TRAGICKÉ VLASTŇÁKY.



European Super League

FAKTA

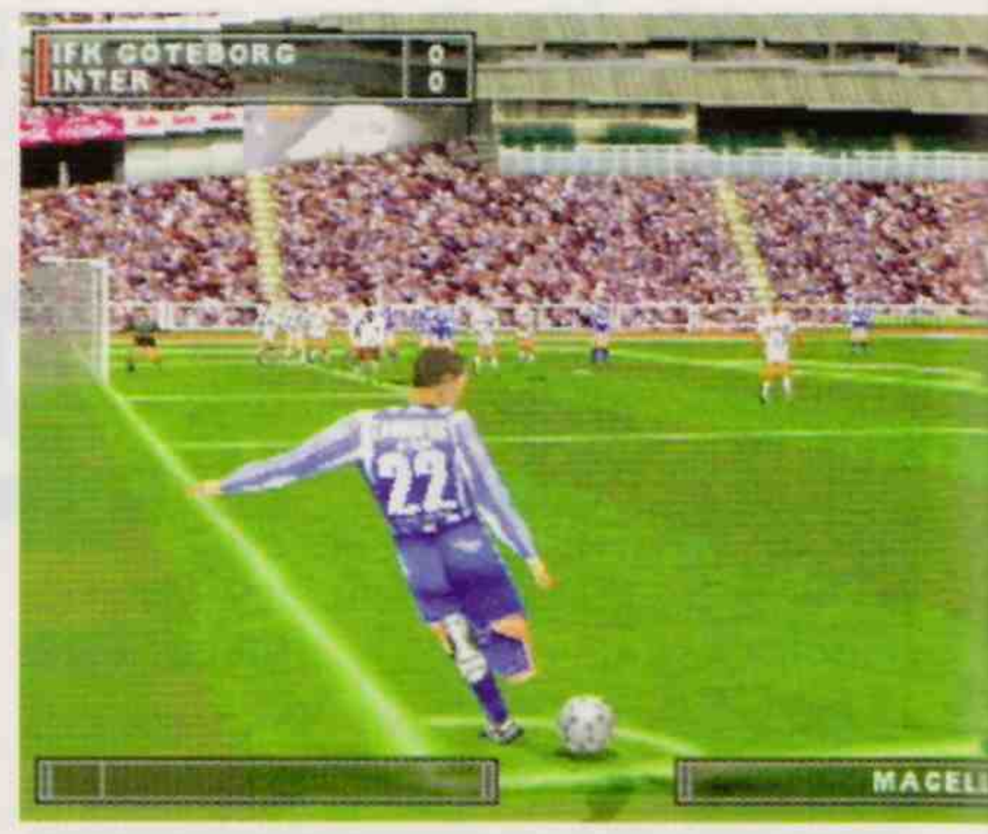
■ VYDAVATEL:	Virgin Interactive
■ VÝROBCE:	Crimson
■ DATUM VYDÁNÍ:	Březen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4
■ ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Podle šéfů největších a nejbohatších klubů Evropy je budoucností hry fotbalová liga sestávající z nejlepších evropských domácích mužstev. *European Super League* navrhuje něco jiného.

Hráči, kteří mají k dispozici 16 nejúspěšnějších evropských mužstev - mezi nimiž překvapivě chybí Manchester United - jsou zváni, aby se zúčastnili série přátelských utkání nebo se mohou pustit do hlavního turnaje. Zdá se ale, že si i takové kluby jako Barcelona nebo Ajax jaksi doma zapomněli svou úžasnou techniku, taktickou bystrost i přesné přihrávky.

ESL se snaží běhat dřív, než se vůbec naučila chodit. Pro režimy Arcade a Simulation sice využívá dvou rozdílných ovládacích systémů, ale všechny fintičky, které nabízí, jsou kvůli nedostatku rychlosti k ničemu. Zápasy moc zajímavosti také nepobraly, veškeré akce ke všemu mrzačí i nepřesné ovládání, a tak můžeme očekávat toliko průměrná utkání. K dobru jí pravda musíme připočíst vcelku slušný systém střel, ale reakce ochozů na góly je hodně poddimenzovaná - čemuž se po tom, co je vidět na hřišti, není co divit. A jen to podtrhuje nedostatek jak elegance, tak zábavnosti celé hry. ■

Steve Merrett





Sláva slimákům: *ESL* je dost podprůměrná hra, která si ve fotbalovém světě popularitu určitě nezíská.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Funkční, ale detailní není.	4
■ HRATELNOST:	Pomalá a bez života a napětí skutečného zápasu.	3
■ ŽIVOTNOST:	Slibný ovládací systém uzemňuje slimáčí tempo...	3

■ CELKOVĚ

ESL má sice srdce na správném místě, ale chybí jí elegance a propracovanost jejich proslulých konkurentek. Bolestně pomalé tempo, nepřesné ovládání a celkový nedostatek péče hru z významnějších bojů vyřazuje.

3 Z DESETI

ANIMOVANÉ SKOTAČENÍ SE SILNÝM MYŠÍM AROMA.



Tom And Jerry In House Trap

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	NewKidCo
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

My tady v hlavním stanu *PSM* nechceme vypadat jako frňové. Chceme spravedlivě posuzovat hry z hlediska jejich silných a slabých stránek, srovnávat je s ostatními tituly stejného žánru a udělat si na ně promyšlený, zasvěcený názor. Stručný, ale výstižný, abychom tak řekli.

Takže nám, prosím, věřte, když říkáme, že *Tom And Jerry In House Trap* je jednou z nejpodvýživenějších ukázek softwaru, které jsme kdy viděli. Tom a Jerry na sebe navzájem útočí různými „legračními" domácími nástroji, jeden vždy zvítězí a hra začne znovu, s další nově zpřístupněnou místností, v níž najdete nový legrační domácí nástroj. Je to totálně hloupé a v podstatě jde o okopírovanou *Spy Vs Spy* z roku 1988 - jen v horší kvalitě.

Navíc je hra nepředstavitelně frustrující. Když se příliš přiblížíte k televizi, zůstane na ni vaše postava několik vteřin zírat a poskytne tomu druhému čas potřebný na to, aby vás vzal po hlavě koštětem, deštníkem nebo jinou podobně vychytanou zbraní.

Tom a Jerry by se měli stydět, že se propůjčili takové šaškárně. A jestli někdo ještě jednou řekne, vždyt je to pro děti, praštím ho osobně lopatkou na uhlí. ■

Al Bickham



Dejte ji psům: Tom And Jerry čest své seriálové předloze rozhodně nedělá.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Je asi nejsilnější stránkou hry, nicméně i tak za moc nestojí.	3
HRATELNOST:	Ať se propadneme, jestli jsme něco takového našli.	1
ŽIVOTNOST:	Kratší než myší ocásek.	1

CELKOVĚ
Jak mohli takhle klesnout. Frustrující, otřepaná a utahaná. Nešpiňte si hraním tohohle hnusu krásné vzpomínky na televizní seriál.

1 Z DESETI

VODNÍ ŘÁDĚNÍ NA HAVAJI NEBO DALŠÍ UBREČENÝ DEN V HORNÍ DOLNÍ?



California Watersports

FAKTA

VYDAVATEL:	Midas Interactive
VÝROBCE:	Theyer GFX
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

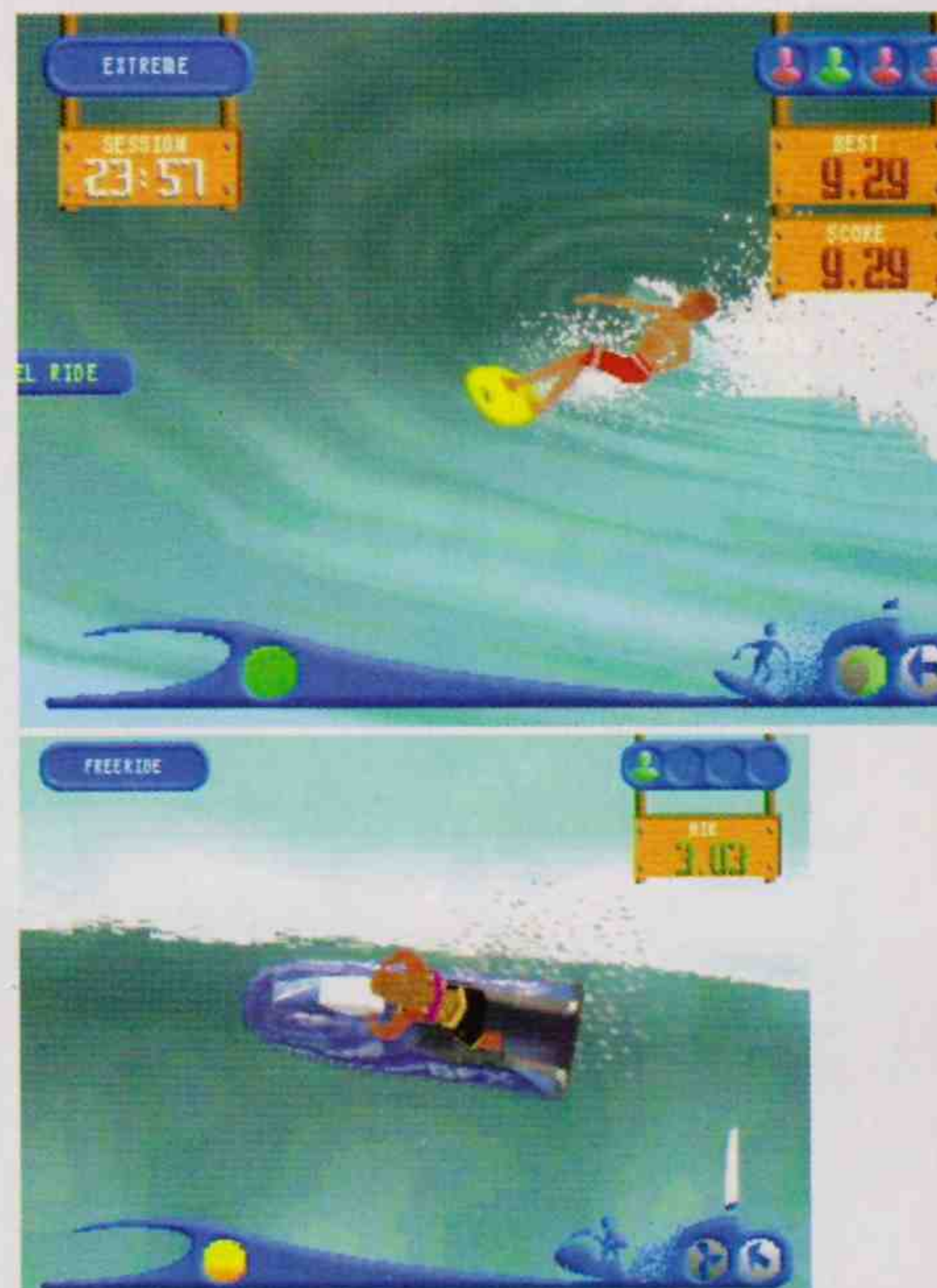
Surfování není pro každého. Nestačí jen barvit si vlasy, nosit dlouhé kraťasy a říkat za každým druhým slovem „cool" a „dude". Pokud máte vyniknout, musíte být ve formě, skvěle vypadat a žít v příhodně teplé oblasti. Oproti tomu *California Watersports* je ňouma, který se neudrží na prkně.

Vyskytují se tu čtyři disciplíny - surfing, wind-sailing, jet-skiing a bodyboarding - a vy se buď můžete jen tak placatit ve vodě v režimu Freeplay, nebo se zapojit do některé soutěže, jako je Extreme Trick nebo Big Air.

S ovládáním se rychle srovnáte, ale až se vám to povede, nezbude nic dalšího, co byste se mohli učit. Pokud hledáte složité speciální pohyby, jste na špatné adrese. Vlastně pohybů je tu tak málo, že je to skoro ostuda. Když surfujete, leží váš borec na prkně a čeká na správnou vlnu. Když ji chytí, můžete se s ním otáčet, s pomocí vlny se dostat do vzduchu a ještě se otočit, tentokrát v povětří. Snadné? Ano. Zábavné? Ne.

Po skvělých kombech a fyzice v *Tony Hawk's* vypadají vodní šaškárny v téhle hře nepřijatelně hloupě. Možnost použít různá prkna sice dodá trochu rozmanitosti, ale ne dost, aby byla *California Watersports* povznesena ze svého vodního hrobu. ■

Craig Pearson



Vodní hrátky: Tryskové lyže jsou sice skvělá zábava, ale tady se spíš můžete modlit za útok žraloka.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Funkční, ale jinak nic moc.	4
HRATELNOST:	Ovládání ujde, ale není co dělat.	3
ŽIVOTNOST:	Docela stěrka.	3

CELKOVĚ
Bohužel, naše naděje na vodní pohodu typu *Tony Hawk's* vzaly za své. Nedostatek pohybů, motivace a vyzývavosti způsobí, že budete tiše závidět delfínům v pozadí, kteří si vodu živají rozhodně víc než vy

3 Z DESETI

TEXT: Jiří Zídek, Lukáš Danihelka

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

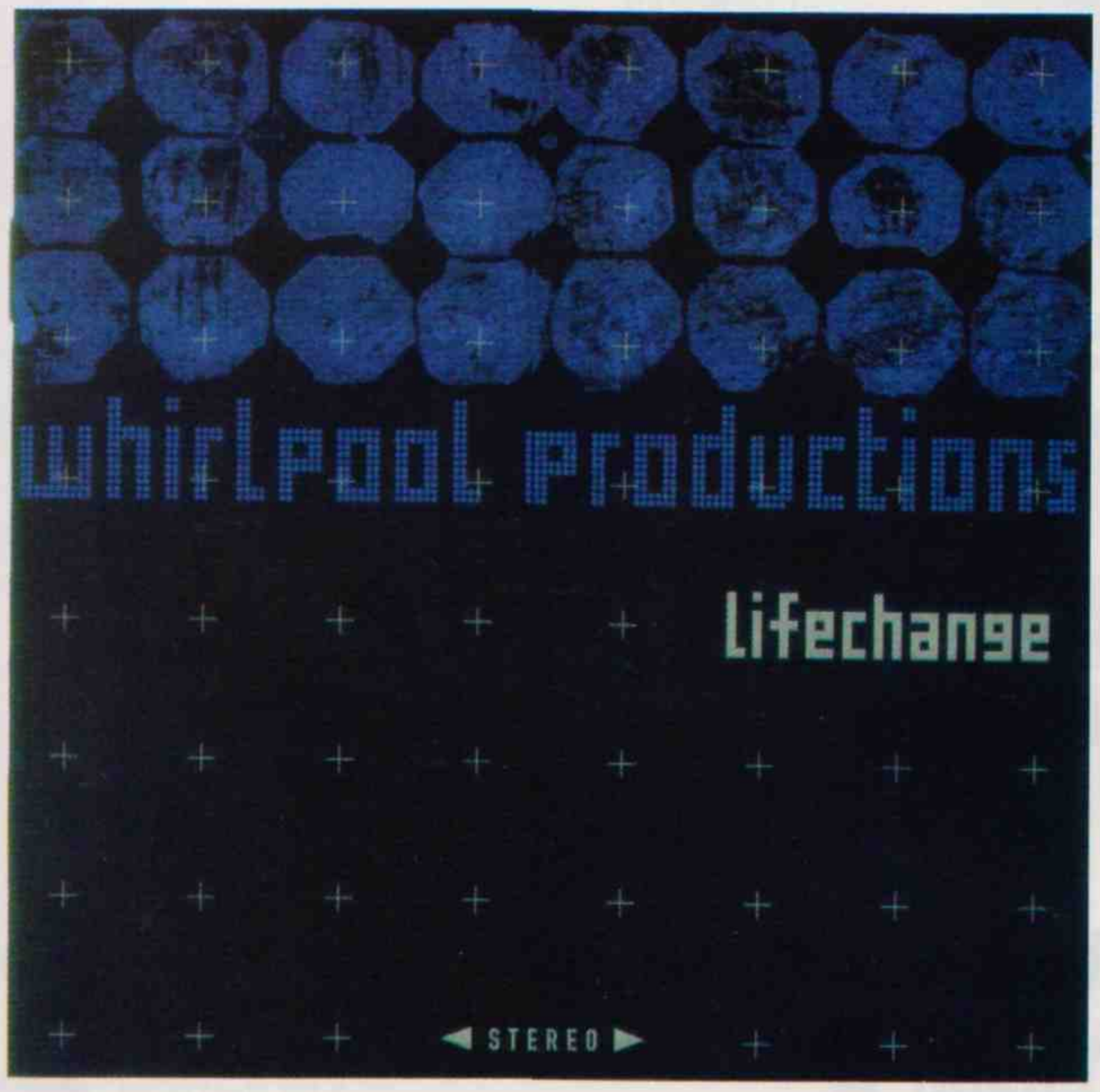
NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

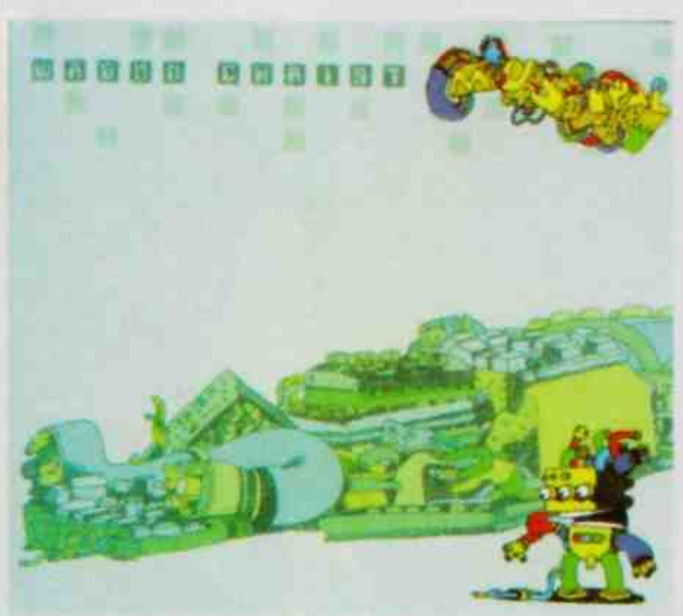
CD MĚSÍCE

WHIRLPOOL PRODUCTIONS
LIFECHANGE

Každý, kdo má rád taneční hudbu, si při vzpomínce na jméno téhle skupiny jistě vybaví jejich nekonečný hit *From Disco To Disco*. To byl asi jediný krok, kterým se skupina zapsala do povědomí posluchačů. V současné době vychází jejich nová deska *Lifechange*. Při prvotním poslechu desky vás toho asi moc nezaujme. První track *Moonshine* má docela šťávu, ale další dva pokusy zabřednou do průměrných pokusů o taneční rytmovou koláž. S narůstajícím časem ale nabírá titul na kvalitě a druhá poloviny desky vyznívá mnohem lépe. Řekl bych, že pár nápadů tam je a nudit se skoro nebudete. P.S: Zajímalo by mě, co se stalo s tím transsexuálním zpěvákem, který jim odzpíval první hit. Vypadal jako Eliška Balcerová z Bronxu a byl to zajímavý pohled.

VERDIKT: Interesantní. **7/10**



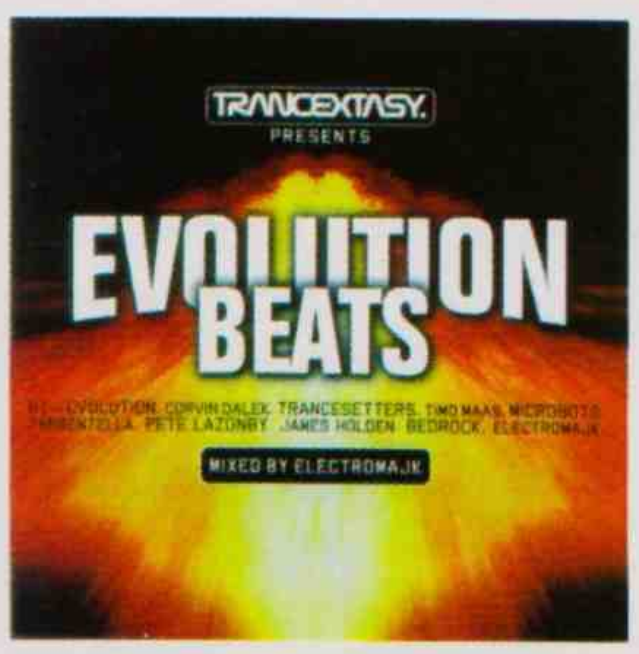


>>V prodeji>>

WAGON CHRIST
MUSIPAL

Pokud se nebojíte malých experimentů a máte rádi elektronickou hudbu, pak se poohlédněte po titulech labelu Ninja Tune. Producent se zajímavým uměleckým jménem Wagon Christ představuje příjemnou koláž skladeb, které vás chvílemi zanesou do snových krajin a pak lehce přenesou do rytmické monotónní bubliny, která zase za chvíli splaskne. Právě tyto rytmické přerody dělají titul *Musipal* celkem zajímavým. Bohužel úrovně kvality jednotlivých pasáží se na disku liší. Zalíbí-li se jednotlivá poloha, jste po chvíli trochu nemile překvapeni výraznou proměnou. Nutno podotknout, že druhý, či spíše třetí poslech je příjemnější. Pokud neseženete v prodeji, budete se muset obrátit přímo na Mute CS.

Verdikt: Zajímavé. **6/10**



>>V prodeji>>

EVOLUTION BEATS

Dobrý večer, vítejte v klubu. Přeji Vám šťastnou cestu. Tak těmito slovy začíná disk Evolution Beats. Tak mě napadá, že by uvítání mohlo pokračovat s přáním příjemného výplachu mozku. Disk vychází pod hlavičkou Trancextasy, takže je jasné, která odnož taneční hudby dostala v mixu přednost. Výběr skladeb na disku je celkem kompaktní a jejich sloučení do celku dopadlo všelijak. Těžko srovnávat kvalitu s největšími jmény ze zahraničí, ale na české poměry rozhodně ujde. Pokud se však zrovna nevracíte z dvoudenní party nebo nejste tranceový fanatik, tato recenze není pro vás - souvislý poslech desky asi není pro laika snesitelný. Pro ty, kteří tomu rozumí, desku doporučuji. Alespoň se přesvědčíte, že i v Čechách dokáží dobře namíchat tvrdý trance.

Verdikt: Výplach. **8/10** pro fanatiky, **6/10** pro ostatní.



>>V prodeji>>

NATALIE COLE - LOVE SONGS

Dcera slavného soulového zpěváka Nat King Colea se vydala ve šlépějích svého otce. Pravda, poplatně svému pohlaví i současnému kurzu se více soustředí na pomalé rytmy, ale to není na škodu. Skladby jsou výsledkem spolupráce s předními autory a producenty a jejich výsledek tomu také odpovídá. Dva duety post mortem dozpívané ve studiu s tatínkem vyznívají velice dobře. Plakavé ucajdané písničky mohou někoho rozbrečet, běžného posluchače ale určitě potěší. Většina tracků se nejlépe hodí na kulisu pro inseminační proces nebo na umlčení tchyně a zejména pro nekomplikovaný zklidňující poslech. Kvalita studiového zpracování je vysoká a na desce je také pár rychlejších skladeb, které pomůžou vytrhnout z letargie, způsobené pomalejším rytmem.

Verdikt: Zamilované. **8/10**



>>V prodeji>>

RIDGE RACER V
Original Soundtrack

Právě *Ridge Racer* celé tohle to playstationové šílenství spustil, a tak asi ani moc nepřekvapí, že i *Ridge Racer V* odpálil ze startovacího roštu jako čert. Jenom s tím rozdílem, že tentokrát to nebylo *úplně* to, v co jsme doufali. A to platí dvojnásob o soundtracku, rozplizlém mezi všemožná hudební klišé, naprosto neschopným alespoň trochu stimulovat i ty nejméně náročné uši. Většinou máte dojem, že si soundtrack na něco hraje - a rozhodně si nepředstavujete, že se právě teď řítíte úzkou zatáčkou rychlostí 150 km/hod. Dub efekty působí příliš lacině - jako by to chtělo oslovit i posluchače, který zrovna nemusí mít taneční hudbu v lásce. Ale výsledkem je jedině to, že vznikla deska, která neosloví nikoho.

Verdikt: Kanál. **3/10**

WEB

Sedíte si na zadku a podíváte se do celého světa

Některé hry jsou příliš hutné - snad až moc na náš poměrně prostý apetit - a tak vždy rádi nacházíme internetové stránky nabízející interaktivní činnost tak jednoduchou, že *Pong* ve srovnání s ní vypadá jako *Tekken Tag*. Zkuste se například podívat na Big Green Button, a to na adrese *www.geocities.com/dahyland69/bgb1_start.html*. Tahle



sajta před vás posadí velké, snad až moc velké zelené tlačítko a zoufale vás prosí, abyste na ně neklikali. Ale vy přirozeně kliknete, protože jste moc zvědaví, co že se to stane, načež se ocitnete ve víru klikací války s tužbami vašeho počítače, klikacího víru, z něhož vůbec není snadné uniknout.

Anebo vyzkoušejte *spatch.ne.mediaone.net/games/play.cgi?=putbad*, což je verze oblíbené hry *Zdvihněte telefonní budku a zemřete*, textově laděného RPG, které na celý žánr vrhá úplně nové světlo. Abyste hrou prošli, musíte svému počítači zadávat instrukce, přičemž nesmíte použít žádné sloveso, kterému váš počítač „nerozumí", anebo přirozeně zvednout telefonní budku. Jinak je po vás.

Nicméně tyhle hry byly pro *PSM* přece jen trochu sofistikované, a proto s nadšením doporučujeme internetový test reflexů na adrese *http://www.happyhub.com/network/reflex*. Test spustíte kliknutím na myš a vždy, když obrazovka změní barvu, klikněte na myš znovu. Tak to je asi všechno, jenže hrát tuhle hru, to je jako otevřít si sáček brambůrků: jednou si naberete a nemůžete přestat. Pro srovnání: náš redakční rekord je 0.16 sekundy.

DVD MĚSÍCE

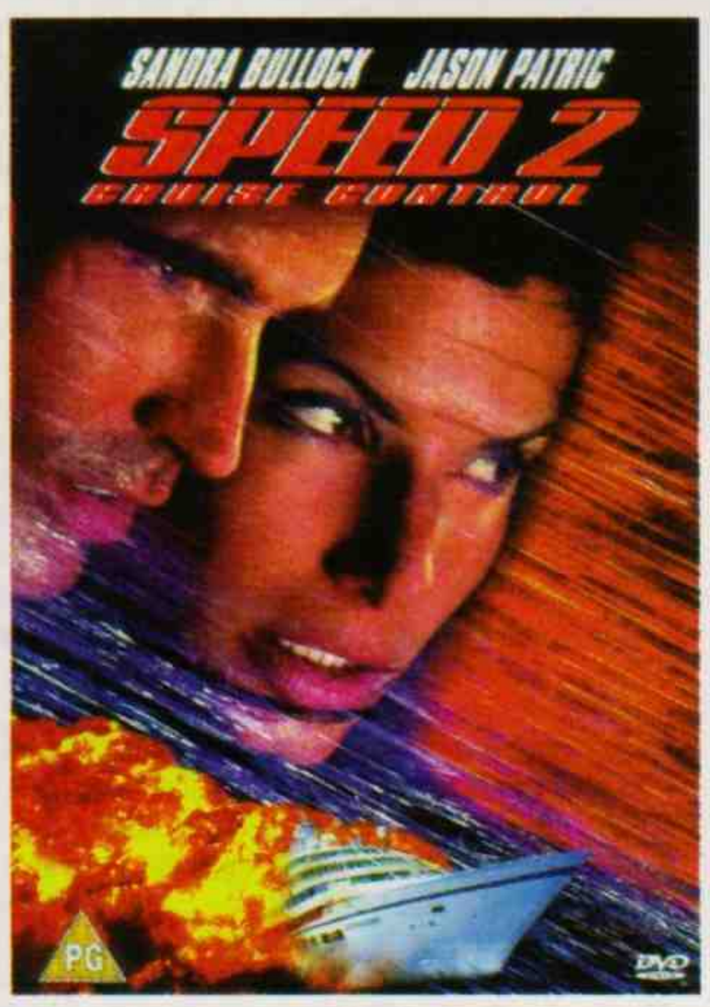


SBĚRATEL KOSTÍ

The Bone Collector
Režie: Philip Noyce
Hrají: Denzel Washington, Angelina Jolie, Ed O'Neill

Mrazivý kriminální thriller z pera J. Deavera na stříbrném plátně nedopadl zrovna nejlépe. Zmrzačený detektivní génius snažící se vypátrat rafinovaného vraha, který se vyžívá v morbidních vraždách, nikoho moc nezaujal a honem zapadl na thrilleriště zapomenutých. DVD zachraňuje co se dá. V přítmí domácího kina z obrazovky sálá pochmurno, lekačky jsou dostatečně lekací a na radostnější notu naladí i nadprůměrné bonusy. Jen detektiv-mrzák-génius je pořád stejnej. S ním ani stříbrná placka nic nenadělá.

FILM: 6/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 7/10

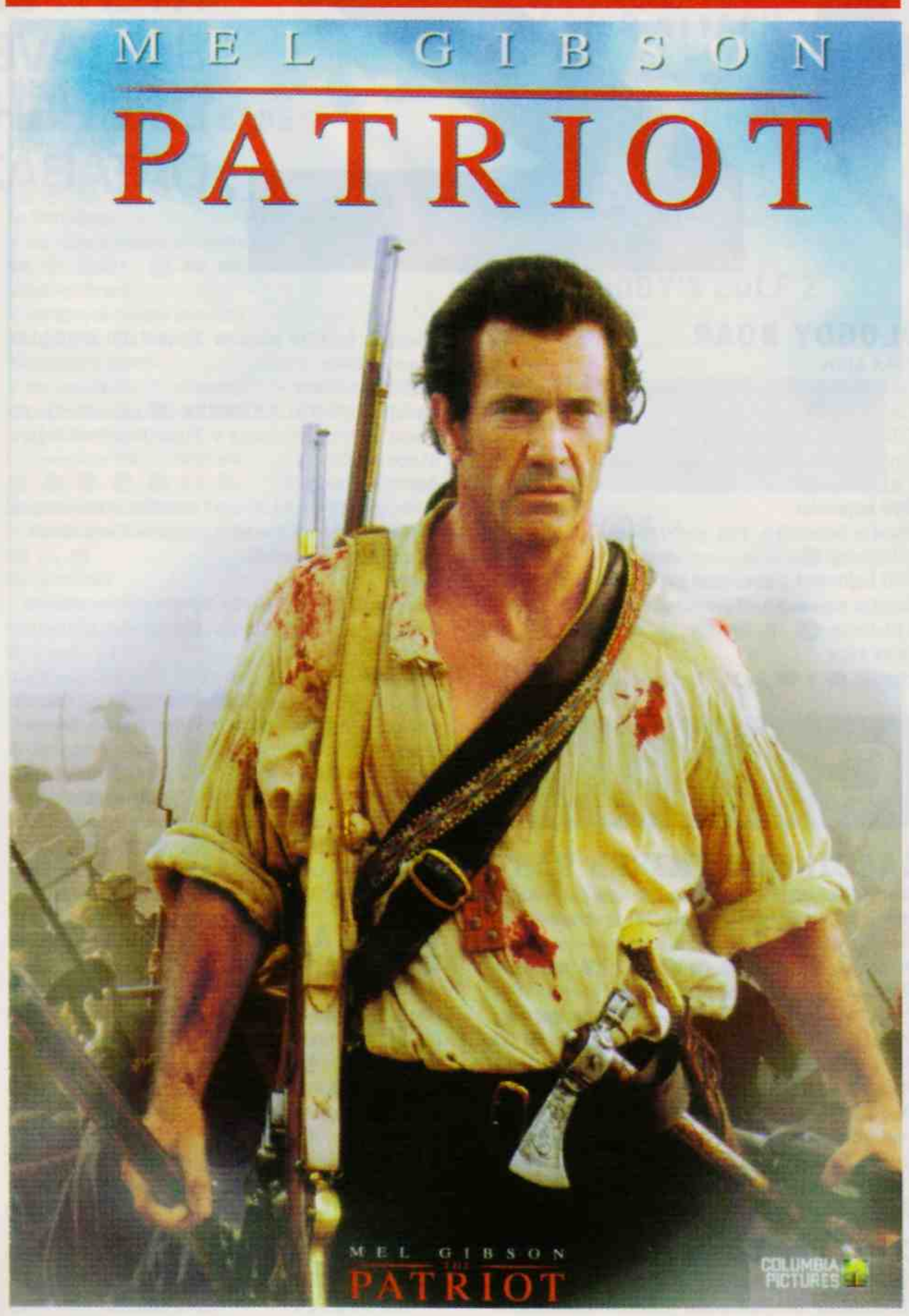


NEBEZPEČNÁ RYCHLOST 2: ZÁSAH

Speed 2: Cruise Control
Režie: Jan De Bont
Hrají: Jason Patric, Sandra Bullock, W. Dafoe

Sandra Bullock je vylízaný magor. Neumí si udělat řidičák, zase se udělala do silně akčního policejního magora a opět se ocitla v nesprávnou dobu na nesprávném místě. Tentokrát nenastoupila do autobusu, ale na palubu luxusní výletní lodi, na kterou si právě dělá zálusk zneuznalý počítačový génius. Plavba do Akčňákova nad Thrillerovou je tady a zdaleka nedosahuje úrovně a kvality prvního dílu. Zato zvuková a obrazová kvalita je o chlup lepší. Pouze nedostatečné bonusy a výkon Bullockové zůstávají stejné. To je holt život.

FILM: 4/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 1/10



PATRIOT

PATRIOT, USA

Těžko byste mohli chtít po filmu s takovýmto jménem, aby nebyl patetický, hrdinský a melodramatický. *Patriot* s Melem Gibsonem takový ve skutečnosti je. Navíc je dlouhý, barevný a velkolepý. Mnohé z toho otrávilo většinu lidí, druhá většina se náramně bavila. Kašleme na spornou kvalitu a řekněme si zbytek. Na DVD je *Patriot* skvělý. Bonusy jsou opravdu nadupané, zvuk 5.1 vám honí kule z pušek a dělové koule po obýváku a obraz 2.35:1 ukazuje velkorozpočtovou šou. A o tom přece DVD je. A nebo ne?

Režie: Roland Emmerich
Hrají: Mel Gibson, Heath Ledger, Tcheky Karyo

„Zvuk vám honí kule z pušek a dělové koule po obýváku."

FILM: 8/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUSY: 9/10

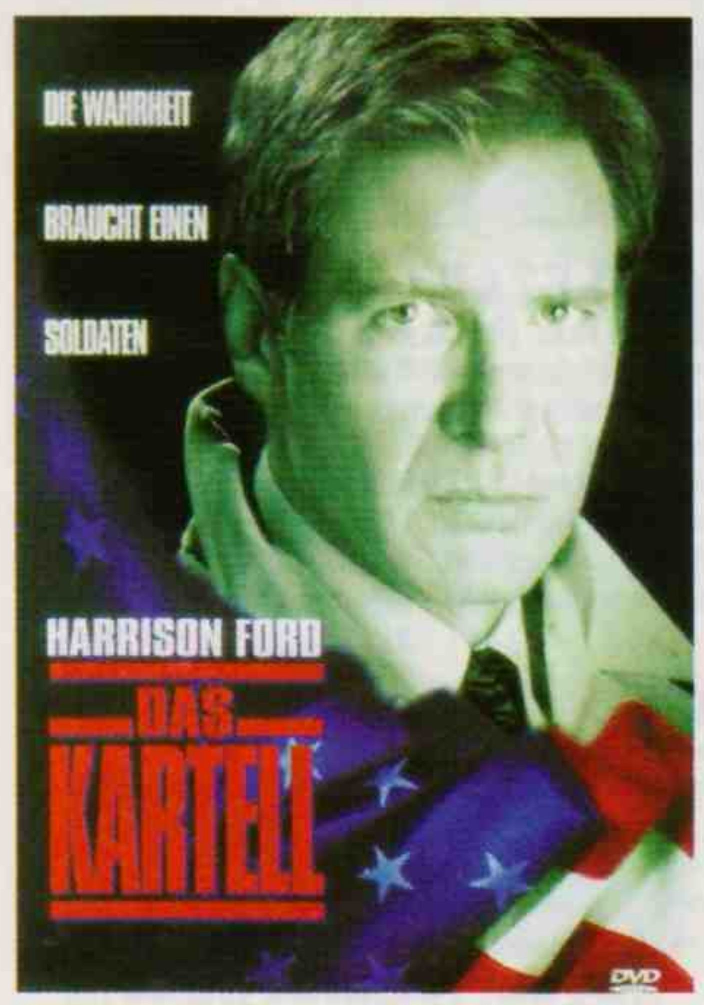


HEAVY METAL 2000

Režie: Michel Lemire, Michael Coldewey

Pro komiksové fandy je tady po kultovní stripové jedničce další dávka komiksové krve, brutality a kreslířovým perem dokonale vyvedených mega koziček, jež v bitevní řadě řády vykukují z cárů roztrhaných šatů. Příběh je tentokrát jen jeden a vypráví o intergalaktickém hajzlovi (jak jinak), který se v honbě za nesmrtelností neštítí zabít nikoho, bez rozdílu pohlaví, národnosti i rasy. Spojení kresby a počítačových triků na DVD potěší svou kompatibilností a příznivce bonusů jistě nadchne i jejich poměrně obsáhlá složka.

FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 7/10



JASNÉ NEBEZPEČÍ

Clear And Present Danger
Režie: Phillip Noyce
Hrají: Harrison Ford, Willem Dafoe, Anne Archer

Ano, nemýlíte se. Třetí film z Ryanovské trilogie podle T. Clancyho na DVD opět, byť je vybaven českým dabingem, nenajdete. Pro ty, kteří si chtějí vychutnat boj Jacka Ryana s drogovými kartely, které byly natolik drzé a tupé, aby zavraždily prezidentova osobního přítele, nezbývá tedy nic jiného než nažhavit internetový DVD obchod nebo si připravit příjemný výlet do Německa. Jasné nebezpečí, že byste ho tam nesehnali, nehrozí.

FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 6/10
BONUS: 1/10

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Automobilové hry už dávno nejsou tím, čím bývaly - pryč jsou dny, kdy se po nesčetných kolech škvařila guma. Na druhé straně, je tohle nutně špatná věc, když si to na plné pecky můžete uhánět po Manhattanu? Navíc realisticky vyvedeném?

V nejnovější závodní hře *Smashing Drive* se máte zhostit role právě jednoho takového odvázaného řidiče taxíku. Ulic zde tedy zas tolik vidět není, byť zajímavé partie zde rozhodně jsou, třeba parky. Lze to prakticky vzít jakoukoli cestou, dokonce se můžete podívat k soše Svobody a vystřihnout - i s autem - lomeňáka do Atlantiku. Navíc



je cosi neodolatelně vzrušujícího v tom dát se tou nejméně očekávanou cestou. A když váš pasažér vystoupí z auta, co je lepšího než pohled na to, jak je zelený vzteky a nadává jak papoušek? Tím vám asi chce naznačit, že moc dobrý taxíkář nejste - jsme ve strašném pokušení zjistit, jak daleko takový naštvaný pasažér dokáže zajít.

Skryté rysy jsou naprostá bomba, úplně skvělý je power-up maják, který když získáte, tak před vámi auta automaticky uhýbají. Další skvělou věcí je rotující čepel, která na cucky rozseká každý hnusný náklaďák, který by se vám postavil do cesty. Prostě sranda jak řemen. Pravda, není to zas tak originální (kdo by neznal *Crazy Taxi* od Segy), ale to vem čert - je to skvělá zábavná hra.

A OD DO Z

VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ×, ×, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ×, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ×.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ×. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ×, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladicí mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △,↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ×, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1.
Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1.
Výběr úrovně- △, ↑, ×, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ×, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ×, □
Neomezeně životů- △, ○, ×, □
Ladicí mód- ↓, ↓, △

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + × a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, L1, R1. Po správném zadání se objeví nápis "INVICIBLE".
Doplnění zbraní a munice
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, R1, L1. Po správném zadání se objeví nápis "POWER UP!".

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLADE
Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice: V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy: V hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.

NOVÉ CHEATY



Nové cheaty:
Spyro: Year Of The Dragon
Twisted Metal 4
Everybody's Golf 2

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ×.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ×.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 a vyberte bojovníka.

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, R1, R2
Trhání
←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel
→, →, ○, ←, ←, L1, R2, L2, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko R1.

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ×, △, ○
Chronosféra - △, ○, ○, □, □, ×
Odkrytí mapy - □, △, ○, ×, △, □
Parabomby - □, ×, ○, ○, ×, △
Dokončení úrovně - ×, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ×, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ10C3IEW	2- VMBW0Q284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCSO
4- 9BFVYZAZ8	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV20LFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ10YA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QES08LEO
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKP0U0XJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDE0KN8
14- 0LHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ×, ○, ○
Více peněz: ×, ×, □, ○, ○, ○
Vítěztví: ○, ○, △, ×, ×, □.
Atomovka: ○, ×, ○, ○, ×, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ×, ○, ×, △, △
Parabomby: ×, ×, ×, ○, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ×, ○, △, □
Tajná mise v Angli:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + × + □.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + R1.
Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2
Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑ , ↑, ←, ○ , to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □,□, ○, ↓, ←, →, ←,→. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

D

DANGER GIRL
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △, L1 + L2 + R1 + R2. Cheatové menu objevíte při zapauzované hře. Další cheaty lze získat najitím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíců navíc.

DEMOLITION RACER
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
⊗, ⊗, ▣, ▣, △, △, ◎, ◎.

DEATHTRAP DUNGEON
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L1, R1, △, △, ▣, ◎, R1, L1. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY
Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, ▣
50 granátů a pět střel- ↓, ▣, ▣, →
Tlouštíci- →, ▣, ▣, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, ▣, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, ▣, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ◎, ◎, ↓, △, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, ▣, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, ▣
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (▣) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, ▣, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, ▣, ←, ◎, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, ▣
Tlouštíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ◎, ↑, ↓, ▣, →
999 x turbo- ◎, ◎, ▣, ▣, ↓, ↓, ⊗, ⊗
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ◎, ↓, ↓, △, ⊗, ▣
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ◎, ↓, ◎
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, ▣, ↓
UFO mód- →, ▣, △, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, L1, ◎, ◎, ▣, ▣.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - ▣, ▣, ◎, ◎, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ▣, ▣, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, ◎, ◎
Mód první osoby
Všechny zbraně - ▣, ▣, ◎, ◎, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ◎, ◎, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, △, ◎
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ◎, ◎, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, R1, R1, ◎, ◎
Nekonečný čas- L1, R1, R1, ▣, ▣, R1, R1, L1

DOOM
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
→, ←, R2, R1, △, L1, ◎, ⊗.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
↓, L2, ▣, R1, →, L1, ←, ◎.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte
⊗, ▣, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

DRIVER
Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Miniautíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

DRIVER 2
Tajné lokace
Některé části města jsou standardně nepřístupné, zpřístupnit je můžete zapnutím vypínače, který je možno najít na některých budovách. Po jeho zapnutí se objeví nápis, oznamující zpřístupnění dané lokace či věci.

Úroveň	Tajemství	Umístění tlačítka
Havana	malé auto	garáž
Vegas	upravený pickup	garáž
Vegas	nesmrtelnost	lékárna
Rio	náklaďák	doky
Rio	imunita	policejní stanice

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
◎, ⊗, ▣, ▣, ⊗, ▣, ◎.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, ▣, ◎(2x), ▣, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ⊗, L1, ▣, R1, ◎, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ◎, R2, ▣, ◎, L2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
▣, ▣, ▣, ◎, ◎, ◎, ⊗.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, R2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
▣, ⊗, ◎, ▣, ⊗, ◎, ▣.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
R1, R1, ◎, ◎, L1, L1, R2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ◎, ◎.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, R1, L1, R2, ◎, ⊗, ▣.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
▣, ▣, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ▣.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
▣, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ▣, ▣.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, ⊗, R1, ⊗, L1, ⊗.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, L1, ⊗, R1, ⊗, ⊗.
Wacky FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ◎, ◎, ▣, ▣
Outtake FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ▣, ▣, ◎, ◎
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
◎, R2, L1, ▣, L2, ⊗, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ◎ 4x, ⊗ 4x, ▣ 4x, SELECT 4x.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte ▣, △, ◎, ◎, START.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně: L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, R1, →, R2, ←
Všechny předměty: R1(5x), L2(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Nesmrtelnost: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezeně napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1(9x), ↑
Duke s malou hlavou: R1(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: R1(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: R1(9x), →
Úvodní video: SELECT, ↑(9x), SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑(9x), SELECT, L2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑(9x), SELECT, R1

DUNE 2000
Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ⊗↑ na znaku ⊗, ▣, △, ◎, ▣, ⊗. Potom si můžete pravým analogovým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ⊗ na znaku ▣, ◎, ⊗, △, △, ▣. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

EVERYBODY'S GOLF 2
Zpřístupnění všeho
Zadejte jako svoje jméno 2GE.

F

FIFA 2000
Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ⊗, ◎, ◎, ◎, ↓, ↑, ↑, ←, R1.
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte ▣, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ◎.

FIGHTING FORCE 2
Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ⊗ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT
Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice-
L1,△,↑,↓,◎,◎,△,▣,←,△.
Nesmrtelnost- R1,△,↑,↓,◎,◎,△,▣,→,▣.
Všechny zbraně-
L1,△,↑,↓,◎,◎,△, ▣, ↑, ◎.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- L1,△,↑,↓,◎,◎,△,▣,↓,R1.
Rychlejší střelba- L1,△,↑,↓,◎,◎,↑,↑,↑,↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek-
L1,△,↑,↓,◎,◎,↓,↓,↓,↑.
Mód pro šílence- ↓,↓,↓,△,↓,↓,↓,▣,←,→.

FORMULA 1 '99
Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

G

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ▣, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, →, ←, →, △, ↓, →.
Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
→, △, →, ←, △, ⊗.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←, ◎, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↑, ◎, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte
↓, →, ←, ◎, ↑, →.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO
Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO 2
Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladicí mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION
Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přináší-me vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

H

HEART OF DARKNESS
Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES
Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet- Had, Medúza, Mince, Medúza
Centaur's Forest- Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník
The Big Olive- Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula
Hydra Canyon- Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják
Medusa's Lair- Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur
Cyclops Attack- Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník
Titan Flight- Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment- Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls- Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End- Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HOGS OF WAR
Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí
Podepište se jako „PRYING PIGS".
Bonusové FMV sekvence
Podepište se jako „WATTA PORK".

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎, ⊗.

PlayStation2

FIFA 2001
EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ◎ a stiskněte Start.

THEME PARK: ROLLER COASTER
Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ◎.
Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte:
↑, ↓, ←, →, ◎, →, ←, ↓, ↑, ◎.
Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď.
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ◎ nebo ▣, abyste se rozeběhl k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ◎ nebo ▣. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER
Výběr úrovně
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L2, ▣, △, ◎, ⊗, R2, R2.
Všichni draci
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L1, R2, L2, ▣, ⊗, ⊗.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ←, →, R1, ◎, ▣, △, △.

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte △, ⊗, △, ▣, ▣, ◎.

L

LANDMAKER
Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví -
↓, ◎, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ◎, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ◎, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ◎, ◎, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ◎, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ◎, ↓, →, ◎, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ◎, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ◎, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ◎, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
⊗, ◎, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ◎, →, ←, ↓. ▶

M

MEDAL OF HONOUR
Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezené munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.

RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou
ENTREZVOUS,
PORTECLEFS -
Zadat postupně, zpřístupnění misí
DWIECRANS,
MOHUEQUIPE,
MOHDESSINS -
Galerie

MEDIEVIL 2
Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □

METAL GEAR SOLID
Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ×, L1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ×, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ×, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE
Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MOHO
Při zadávání cheatů je nutné držet SELECT
Zpřístupnění všech vězení
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R2 R1 L1 R1 L2 R1 R1 R2 R1 L1 L1 R1 L2 R1.
Zpřístupnění bonusových vězení a všech úrovní
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R1 R1 R2 R1 L1 L1 L1 R2 R1 L1 L1 L2.
Zpřístupnění Doktora
V obrazovce výběru hráče stiskněte R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2 R1 L1 R2 R2 L1.
Zapnutí "Bouncy" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2 L1 L2 R2 R2.
Zapnutí "Slippery" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1 R2 L2.

MORTAL KOMBAT 3
Cheat menu
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte ×, L1, L2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky "Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý otazník.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ×, ○, △, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Při správném zadání uslyšíte "You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, L2, R1, R2, □, ○.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností.

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte R1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↑, →, ←, △, ×.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ×.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte
○, □, →, ←, L1, R1, ×.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, R1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, L2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR
Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte
□, △, ○, ○, ↑, ↑, ←.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
○, △, ×, ○, △, ×, ○, △, □, ×
Všechny postavy a vozidla -
△, ○, △, □, △, ×, △, △, ×, ○
Závěrečné titulky -
○, △, □, △, ×, △, □, ○, △, ×

> **VAROVÁNÍ**
>
> Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však v zájmu zveřejnění nejnovějších cheatů není možné - i v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.
>
> Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.
>
> V případě, že jste majiteli PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naší Hotline **(0605/566525)**.
> Děkujeme za pochopení.

N

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména:
xcntry 'AutoCross' - závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcav8 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových
rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte SELECT + □ + ×. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ← + □ + ○. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce
↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ↑, L2, R2.
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, □, ○.
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NHL 2001
Blbý hráč
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Bruce Willis".
Hammer
Vytvořte hráče a jako křestní jméno zadejte „Hammer".
Hráč Jersey číslo 99
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Wayne Gretzky". Uložte postavu, ale neměňte její atributy. Poté můžete změnit její jméno.
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Peter Forsberg" nebo „Jaromir Jagr" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Sandis Ozolinsh" nebo „Chris Pronger" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Patrick Roy", „Dominik Hasek" nebo „Ed Belfour" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

NHL ROCK THE RINK
Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ×.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK

Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→, →, ↑, ↓, ←, □, □, ○.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES 2
Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu "Time-Trial" a označte položku "use competition access code".
Všechny tratě-
L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechna vylepšení-
L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky-
M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci-
G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód-
E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace-
B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)-
T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)-
L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)-
A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)-
L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)-
J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte "GETACCES" nebo "OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte "HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte "SKATBORD" jako heslo.

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □, ○, □
Neomezené napojení- L1 + L2, R1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □, ← + SELECT + ×
Testovací černé Porsche- → + □, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou- □, ×, □
Všechna auta skáčou- ↑ + □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×.
Zrychlená auta-
SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + □ + ○
Superauto- SELECT + □, SELECT + ×, SELECT + □ + ×
Zrcadlový mód- ← + ×, ↓ + △, → + □
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□, ×, ← + SELECT, → + SELECT

R

RAINBOW SIX
Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
×, ○, □, △, △, ○, ×.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □, △, □, □, ○, ○, ×.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, △, ×, ○, ○, ×, □, □.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○, ○, □, △, ×, △, ×, ○.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
△, □, □, △, ×, ○, □, △.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □, □, ○, △, ×, △, ×, △.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, ○, ○, △, □, ×, △, ○.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ×, □, △, △, ○, □, ×, ×.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○, △, △, ×, ○, □, ×, △.

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, L2, R1, nebo R2.

SPIDER-MAN
Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezená pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v invertáři
Nekonečné životy-
□(6x), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně-
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte □.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Včechny dovednosti-
○(4x), □.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ○.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ×.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky-
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, □, ○.
Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ○, ○,
Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, □,
Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ×.
Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, △.
Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.
Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.
Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.
Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + R2 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

STAR TREK: INVASION
Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS: DEMOLITION
Zpřístupnění tajných postav
V hlavním menu vstupte do Options a označte Preferences. Stiskněte L1 + R1 a objeví se obrazovka pro zadávání kódů, napšte Watto_Shop a vstupte normálně do hry.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES
Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana. Stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte × a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte × a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.
Tajné úrovně
11. úroveň: Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň: Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň: Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň: Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE
Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte △, ○, ←, L1, R2, □, ○, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

SYDNEY 2000
Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER
Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ×.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ×.
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ×.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ×.

SYPHON FILTER 2
Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ×.
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ○ + □ + ×.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + L2 + ○ + □ + ×.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.
Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ×.
V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TARZAN
Cheatový mód
V hlavním menu namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓,↓.
Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT.
Výběr úrovně
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.
Nekonečně životů
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.

TEKKEN 3
Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2
Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ×.

Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte □ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.
Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT stiskněte 5x ○.
Zpřístupnění všech věcí
Stiskněte □, □, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.
Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte L2 + ○ a stisknete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.
Zpřístupnění všech úrovní
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ + SELECT a stiskněte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.
Hraní za Tatsumaru
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ a stiskněte R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

TERRACON
Cheat mód -stiskněte
△, ↑, ○, →, ×, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- □, □, ○, △
Všechny power-upy- □, △, □, △
Neomezené životy-□, ○, ○, ○
Opilecký mód-□, ↑, □, ↓
Gumídek-□, ○, ↑, ↓

THEME PARK WORLD
Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ×, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL
Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, L2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

TINY TANK
Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + △ + □ a stiskněte × v menu "Stamper".
Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR
Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA WORLD TOURING CARS
Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KRAZYKERBS".

TOMB RAIDER
Přeskočení úrovně
V invertáři stiskněte L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1.
Všechny zbraně a dobytí munice
V invertáři stiskněte L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2

TOMB RAIDER II
Přeskočení úrovně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III
Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte L2(5x), R2, L2(3x), R2, L2, R2, L2(2x), R2, L2(2x), R2, L2.
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte L2, R2(2x), L2(4x), R2, L2, R2(2x), L2, R2(2x), L2(2x), R2, L2(2x), R2.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte L2, R2, L2(2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4x), R2, L2, R2(4x), L2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny zbraně
V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny artefakty
V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↓."

TOMB RAIDER CHRONICLES
Střihové scény
V hlavním menu na New game stiskněte SELECT + R2.
Skok do úrovně Gallows Tree
V hlavním menu na New game stiskněte L2 + ×.
Tajná úroveň
V hlavním menu na New game stiskněte R1 + ×.
Skok do úrovně The Base
V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ×.
Neomezeně lékáren a munice
V invertáři označte malou lékárnu a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.
Všechny předměty
V invertáři označte velkou lékárnu a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Cheaty během zapauzované hry a držení L1.
Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13-
×, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- □, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů-
×, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □,△ , →, ↑, ○, △.
Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, ×, ×, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ×, △, ○, ×, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, ○(2), ↑, ←, △, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, ○, □, △, ↑, ↓. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte × 4x, ←, × 4x, ←, × 4x, ←.
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte × 4x, □, × 4x, □, × 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TWISTED METAL 4
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte ↓, ←, L1, ←, →.
Neomezeně speciálů
Jako heslo zadejte △, L1, ↓, △, ↑.
Silnější speciály
Jako heslo zadejte ↑, START, ○, R1, ←.
Rychlejší střelba
Jako heslo zadejte R1, L1, ↓, START, ↓.
Rychlejší regenerace života
Jako heslo zadejte △, L1, ↓, △, ↑.
Počítač si nedoplňuje životy
Jako heslo zadejte L1, ←, →, ○, →.
Počítač útočí pouze na lidi
Jako heslo zadejte →, △, →, △ L1.
Všechny dárečky jsou rakety
Jako heslo zadejte ↓, ↓, ○, L1, ←.
Všechny dárečky jsou naváděné rakety
Jako heslo zadejte R1, →, ←, R1, ↑.
Všechny dárečky jsou napalmy
Jako heslo zadejte →, ←, R1, →, ○.
Všechny dárečky jsou časované bomby
Jako heslo zadejte ↑, →, ↓, L1, △.
Hra bez dárečků
Jako heslo zadejte ○, START, ←, L1, START.
Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte △, ↓, △, ○, △.
Tournament a Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte ↓, R1, ↓, START, ○.

V

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních. Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED_CARS

W

WARCRAFT II
Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY
Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

XENA: WARIOR PRINCESS
Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte - △, □, ○,△,□, ↑,↑,↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok- △,□,△,□,□,↑,↑,↑.
Nesmrtelnost- ↑,↑,↑,○,□,↑,→,←.

BYLO JEN OTÁZKOU ČASU, KDY SE HO DOČKÁTE. KOMPLETNÍ NÁVOD NA POSLEDNÍ DÍL *FINAL FANTASY* PRO PS1. SAMOZŘEJMĚ JE TO HRA VELMI ROZSÁHLÁ, A TAK JSME JEJ MUSELI ROZDĚLIT NA DVĚ ČÁSTI. NA NÁSLEDUJÍCÍCH STRANÁCH NAJDETE PRŮVODCE PRVNÍM A DRUHÝM CD.

Final Fantasy IX

1. část
1. a 2. CD

JAK HRÁT KARTY

Jedním z mnoha zpestření hry je i karetní hra Tetra Master, jež je jakousi obdobou karetní hry Triple Triad z *Final Fantasy VIII*. Úkolem hráče je karty podle určitých pravidel obracet na svoji stranu, tím že na soupeřovu kartu zaútočí svojí kartou. Každá z karet může mít až 8 šipek, které určují směr, ve kterém karta povede svůj útok a případně i obranu. Rovněž na každé z karet najdete 4 čísla, která určují sílu a použití karty.



1. číslo znamená sílu útoku v hexadecimálním vyjádření od 0 do E.
2. číslo vyjadřuje typ karty. Existují 4 typy:
P - fyzický útok, M - magický útok,
X - útok na nejnižší číslo obrany,
A - útok na nejnižší číslo na kartě.
3. číslo znamená odolnost proti fyzickým útokům.
4. číslo znamená odolnost proti magickým útokům.

SOUPEŘOVU KARTU MŮŽETE PŘEBARVIT NA SVOJI TŘEMI ZPŮSOBY:

Normálním útokem - Zaútočíte na nechráněnou část soupeřovy karty, tzn. tam, kde není šipka.
Soubojem - Vyhrajete souboj mezi dvěma kartami. Pokud útočíte na část soupeřovy karty, kde je šipka, nastává souboj, ve kterém se přihlíží na sílu útoku, jeho druh a obranyschopnost soupeřovy karty.
Kombem - Pokud vyhrajete souboj a nově nabytá karta směřuje šipkou na jinou kartu, získáváte i ji. Tímto můžete celé herní pole získat, ale i ztratit.

Příběh začíná v kajutě na létající lodi. Prohledejte kajutu a zapalte svíčku na stole. Nyní máte možnost přejmenovat si hrdinu dle svých představ. Promluvte si s kamarády a následuje souboj, po jehož dobojování se přesunete s šéfem do kapitánovy kajuty, kde vám bude sdělen plán únosu princezny.

ALEXANDRIA

V této chvíli ovládáte malého kouzelníka Viviho - utíkejte až k bráně do hradu a promluvte si se strážemi, ty vás pošlou k prodavači lístků v plátěném stanu. Od něj se dozvíte, že je váš lístek falešný, a dá vám 3 karty jako útěchu. Jděte do uličky nalevo. Povězte klukovi o falešném lístku a pomozte mu ukrást žebřík. Nyní můžete buď utíkat za ním, nebo si nechat vysvětlit od právě procházejícího člověka pravidla a finty karetní hry. Sledujte kluka s žebříkem do zvonice a seshora na vás spadne moogle Kupo. Nechte si od Kupa vysvětlit, v čem vám může být nápomocen, a vylezte po žebříku. Po krátkém pobíhání po střeše se konečně dozvíte klukovo jméno a budete si moci změnit i svoje. Utíkejte dál, až doběhnete do hradu, kde budete opět ovládat Zidana. Porazte krále Lea a v osobním souboji s Blankem se pokuste zaujmout co nejvíce diváků, včetně královny.

ALEXANDRIA CASTLE

Odejděte dveřmi nalevo, vyběhněte po schodech a potkáte princeznu na útěku. Zorn a Thorn to dojdou říci královně a ta pověří kapitána (kterému můžete hned vybrat jméno), aby princeznu našel. Utíkejte ven z hradu a u kašny se dejte vlevo, vyběhněte na vrchol věže a bude následovat (dle mého názoru) nejzábavnější FMV sekvence z celé hry. Sledujte princeznu a tajným východem v kapitánově kajutě zmizte ve strojovně. S ventilem si raději moc nehrajte, ale za motorem si seberte vzácný Phoenix Pinion, kterých ve hře moc nenajdete. Jděte do sousední místnosti a po souboji se Steinerem utečte pryč. Vyjeďte zdviží na scénu a po prozrazení znovu pokořte Steinera a jeho rytíře za pomoci Viviho silných kouzel. Při útěku budete muset znovu bojovat se Steinerem, který má za sebou bombu vyslanou královnou, ale protože je mdlého rozumu, bojuje s vámi namísto s ní, a proto se s celou lodí budete muset neodvratně poroučet k zemi.

EVIL FOREST

Vyzkoušejte si novou dovednost ATE, v níž uvidíte Viviho a princeznu Garnet. U Mosca si hru uložte a vydejte se hledat ostatní. Dojděte až k Vivimu a začněte se Steinerem souboj proti kytce, která vězní v květu



Garnet. Se Zidanem budete moci použít Trance, ale bohužel to na osvobození nebude stačit. Po krátkém rozhovoru květina uvězní i Viviho. Naštěstí může Vivi stále čarovat a jeho ohnivé kouzlo na květinu zabírá, tak by neměl být žádný problém ji udolat. Po osvobození Viviho květina z posledních sil vypustí otravný plyn, který ho zasáhne. Po následující střihové animované sekvenci na lodi sejděte po schodech dolů, podívejte se na všechny 3 ATE a zajděte se podívat na kamaráda čaroděje, který odpočívá v místnosti napravo. Po rozhovoru se vydejte hledat Steinera, ke kterému se momentálně nedostanete. Jděte o palubu níže a vyzvěte Bakua na souboj, po jeho vyhrání budete moci všichni 3 loď opustit. Dojděte si pro Steinera a pro Viviho. Po odchodu Zidana poprosí Steiner Viviho o malou laskavost a získá tak nový útok Swd Mag, který lze použít, jen pokud je Vivi ve skupině. Pak už vám nic nebrání vydat se hledat princeznu. Před odchodem z lodi dostanete od Blanka jeho lektvar a pár rad, jak nastavit schopnosti. V lese u kašny se podívejte na ATE a vodou z kašny si obnovte vaše HP/MP. U Montyho si hru pro jistotu uložte. Pokračujte lesem dál, až v jeskyni narazíte na velkou kytku s červeným květem. Po zabití bosse utíkejte před pavouky, dokud se nedostanete ven z lesa. Po rozhovoru vám dva mooglové v ATE osvětlí ovládání a používání jednotlivých věcí a od Montyho dostanete píšťalku, s jejíž pomocí budete moci kdykoli moogla na mapě zavolat.

ICE CAVERN

Na mapě se vydejte na jih. Proběhněte až na konec jeskyně, na rozcestí. Nejprve jděte levou cestou osvobodit moogla Moise, pak se odehraje další výukové ATE. Pokud jste tak již neučinili, hru si raději uložte, a teprve pak se vydejte druhou cestou. Díky silnému mrazu odpadne celá parta, a proto musíte jít dál pouze se Zidanem. Jděte po cestě a v místnosti s vodopádem se odehraje souboj s bossem, prvním Black Waltzem. Nejdříve se zaměřte na přivolanou příšeru a pak na samotného čaroděje. Po jeho přemožení se můžete vrátit pro ostatní a s nimi odejít východem nad vodopádem. Aby se předešlo nechtěnému prozrazení, změní si princezna jméno na Dagger.

MAPA

Po opuštění ledové jeskyně na vás čeká další dobrodružství ve městě ležícím severovýchodním směrem. Mezitím se však můžete zastavit v domku na kraji útesu a promluvit si s obyvatelem Morridem o kávě. Při běhání v lese můžete rovněž narazit i na jedno z přátelských monster.

VILLAGE OF DALI

Po dlouhém dni to chce trochu odpočinku, proto se vaše skupinka odebere do hotelu, kde se po krátkém dohadování uloží k spánku. Po probuzení zjistíte, že jsou už všichni pryč. V recepci si u Gumy (vážně se tak jmenuje) můžete uložit hru a vydat se směle na prohlídku města. V protějším domě najdete obchod se zbraněmi a v nejsevernější části vesnice i Viviho. Jděte do hotelu a zde se podívejte v ATE, kde je Dagger, a zavítejte do obchodu se zbraněmi. Popovídejte si společně s Dagger o Ruby a po skončení rozhovoru jděte do hotelu. Popovídejte si s princeznou, následuje ATE se Steinerem. Po skončení dialogů jděte pro Viviho, který už u mlýna není, ale z trubky vychází podezřelé zvuky připomínající pláč. Jděte do mlýna a v přední části místnosti si otevřete poklop, slezte po žebříku, na plošině sjeďte dolů. V další místnosti vyslechnete rozhovor únosců a uvidíte, jak odvádí Viviho. Následujte je a v místnosti s velkým sudem najdete schovaného Kumopa, uložte si u něj pozici a pokračujte směle dál. V místnosti s přepravním pásem se vám podaří najít a osvobodit Viviho. Za horními dveřmi se skrývá akorát tajemná mlha a další PP. Sledujte vajíčka na přepravním pásu až do balírny. Na chvíli teď budete hrát se Steinerem. Doběhněte do domku pod skálou a počkejte, až se děda dobelhá za vámi. Vypijte si s ním šálek kávy a dostaňte z něj čas příletu nákladní lodě, potom od něj můžete klidně odejít. Píchněte do sudu u lodi a po krátkém rozhovoru si to rozdejte ►











PĚSTOVÁNÍ CHOCOBA

Po opuštění Lindblumu na prvním CD se můžete zastavit v Chocobo's Forest. Zde dostanete od moogla Mene Gysahl Greens. Najděte na mapě stopy chocobů (jedny jsou hned před lesíkem) a na nich Gysahl Greens použijte. Přiběhne chocobo, který se tímto stává vaším novým dopravním prostředkem, ale nejen to. S chocobou se vám tímto otevírají další skryté možnosti. Abyste mohli s vaším miláčkem běhat po celé mapě, musíte ho obdarovávat speciálními věcičkami, které ho naučí další dovednosti. Od základního chocoba, který běhá pouze po planině, se můžete propracovat až k zlatému (létajícímu) chocobovi, se kterým můžete létat nad lesem. S chycením chocoba se vám otevírá i další mezihra „Chocobo Hot & Cold", v níž musíte v určitém časovém limitu najít a vykopat co nejvíce věcí. Za každý vykopaný předmět získáváte body, za které si pak můžete koupit některou z nabízených věcí. Zároveň s body získává váš chocobo zkušenosti a po dosažení určitého počtu zkušenostních bodů mu jeho zobák zesílí a může kopat hlouběji. Pokud při kopání narazíte na věc zvanou

Stone With Pattern, dostanete automaticky od Mene Chocograph. V něm si pak vyberete, který poklad chcete kopat, a můžete se vydat na cestu.

s dalším bossem, v pořadí již druhým Black Waltzem. Po bitvě se skočte prospat do hotelu a uložit si hru. Po nalodění si Vivi všimne podezřelé podoby s posádkou lodi. Zanechte ho společně s Dagger ve strojovně a jděte se podívat na Steinera. Jděte na můstek a kochejte se FMV animacemi. Po nástupu dalšího čaroděje na scénu nechte Dagger u kormidla a jděte si to rozdat s posledním z trojice bossů. Pak už jen leťte a leťte.

LINDBLUM

Jak budete moci ovládat Zidana, jděte pravými schody nahoru a zabočte vlevo do ložnice a u okna najdete moogla Mogkiho. Vraťte se zpět k fontánce a jděte jižním směrem. V hospůdce narazí Zidane na starou známou, pojmenujte ji, a poté následuje několik rozhovorů, které zakončí další ATE výuka ovládání. V sousední místnosti čeká Moodon, až si u něj uložíte hru. Vyjděte ven z hotelu a severní cestou se můžete jít podívat do obchůdků, hlavně do obchodu se zbraněmi a do Synthetic Shopu, kde vám z jiných věcí udělají za menší poplatek silnější zbraně a brnění. Vraťte se k hotelu a jděte k protějšímu domku - nádraží - a koukněte se v ATE, jak Vivi nakupuje. Nastupte do





létající kabinky a jako cílovou stanici zvolte 1. možnost - Theater District, před nádražím jděte vlevo, po schodech dolů a porozhlédněte se ve zvonici (základna zlodějů), vraťte se zpět na nádraží a dejte 3. možnost-Lindblum Castle. Zde si zajděte popovídat se Steinerem, který čeká v ložnici. Po krátkém rozhovoru jděte zpět k výtahu, uslyšíte Dagger, jak zpívá (Melodies Of Life), bohužel nemáte oprávnění používat výtah, proto si musíte jít „vypůjčit" oblek od spícího vojáka. Už vám nikdo nebude bránit, abyste se dostali výtahem za Dagger na věž. V dalekohledu si prohlédněte okolí a najděte na mapě 6 lokací. Po dalším odmačkávání textů na vás čeká opět trochu akce. Společně s Vivim, Freiou a dalšími jste se zúčastnili soutěže o nejlepšího lovce, ve které musíte ve 12 minutách získat zabitím nepřátel více bodů než soupeř. Uložte si hru a jděte k letadélku. Od teď máte 12 minut, abyste nasbírali co nejvíce bodů, začínáte v divadelní čtvrti.

Nejdříve zabijte potvoru, co obtěžuje staříka, a chvíli počkejte, než přiletne ke schodům pták, sejmete ho a potom jděte ze schodů dolů, kde na zábradlí čeká další pták na oškubání. Nakonec jděte k domu pod schody a zde si to rozdejte s poslední příšerou v této části města. Nyní leťte do obchodní čtvrti. Před hotelem uvidíte ptáka, který odnáší další příšeru, jděte dál a pták na vás zaútočí. Z domu na vás vyskočí hlodavec, tak ho nechte, ať si na vás vyláme zoubky, a pokračujte v lovu. Na náměstí zlikvidujte příšeru hodující nalevo u nádrže a utíkejte dál levou cestou. Zbavte paní kňoura a u vchodu do kostela si promluvte s ptákem o znečišťování kulturních památek. Vraťte se na náměstí a utíkejte dál doprava (Viviho si zatím nevšímejte). Připravte se na souboj s bossem, naštěstí vám přijde na pomoc Freia, takže by neměl být problém ho porazit. V tuto chvíli byste měli mít přibližně stejně bodů jako vedoucí závodník, proto si raději leťte upevnit pozici do tovární čtvrti. Pokud se vám nepodařilo zvítězit, opusťte hru a zkuste to znovu. Po vydatné večeři a spánku si dojděte doplnit zásoby a vraťte se zpět do zámku. Výtahem sjeďte do podzemí (Base) a z hradu odjeďte vozítkem na levé straně. U moogla Montyho si uložte hru, promluvte si s vojákem u brány a můžete vyrazit do Gizamaluke's Grotto, který je na sever od Lindblum Dragon's Gate.

MAPA

Po opuštění Lindblumu se nám naskýtá první možnost získat svého chocoba (viz rámeček Pěstování chocoba), se kterým můžete v klidu cestovat po planinách bez možnosti být napaden soupeři. Před cestou do Gizamaluke's Grotto se nejdříve zastavíme pro další postavu v bažinách.

QU'S MARSH

Jděte po lávce až k mooglům, za nimi projděte křovím a přijdete k podivnému tlustému stvoření s vyplazeným jazykem (autor návodu se nedívá do zrcadla!), který se snaží chytat žáby. Chytněte jednu žabku a věnujte mu ji, tímto se z něj stává váš spojenec a můžete si ho pojmenovat. Přijde se na vás podívat Quinův učitel(ka) a odvede vás k sobě do-

mů. Vezměte si Quinu do party a jděte si s ním nachytat pár žab k rybníčku. Vyjděte ven z močálů a pokračujte dál na sever do Gizamaluke's Grotto.

GIZAMALUKE'S GROTTO

Vejděte do jeskyně a promluvte si s vojákem, který jediný přežil útok černých mágů. Od něj dostanete zvonek, se kterým pak zazvoňte u dveří. V následující místnosti máte jednoduchý úkol - vybít všechny čaroděje. Po úspěšné likvidaci dostanete další zvonek, se kterým otevřete dveře v pravé části obrazovky. Mogmiho kamarádka zůstala uvězněna ve zvonu, využijte dárku od prodavačky z Lindblumu a věnujte Mogmimu Kupo Nut. Moguta je zblblá do Kupo Nutů jak školačky z Lunetic a radostí zvon povalí. Z truhly pod zvonem si seberte další zvonek a zazvoňte s ním u pravých dveří. Zde si promluvte s Mogutou a uložte si u Mogmiho hru. Při odchodu z místnosti dostanete od Mogmiho posvátný zvon, který použijte u levých dveří. Nyní už jen porazte vodní příšeru Gizamaluka.

GRAND CITADEL

Teď vás čeká pro změnu chvilka hraní za Steinera a Dagger. Promluvte si se strážemi u brány a vejděte do pevnosti. Promluvte si s Mary, stojící u východu, ta vás pošle za inženýrem. Toho najdete napravo od brány, kterou jste přišli. Postupně si se všemi promluvte a pokuste se odejít východem vpravo. Zastaví vás stráž a po rozhovoru od ní dostanete propustku. U moogla Grimiho si uložte hru, prohlédněte si mapu a nastupte do vlaku. Pohodlně se usaďte a můžete jet.

MAPA

Se Zidanem na vás čeká další úkol v Burmecii, tu najdete za pomoci mapy na sever od Gizamaluke's Grotto.

BURMECIA

Proběhněte uličkou mezi domy a vyběhněte po schodech vpravo nahoru. Uvnitř domu leží u levých dveří bedna, pokud máte problémy s existencí, raději se jí vyhněte, neboť je to maskovaná příšerka. Jděte dveřmi nalevo a utíkejte po balkoně do sousedního domu. Zde pomalu přejděte přes plošinku k truhle a cestou nazpět přeběhněte přes plošinu, která se pod vámi zřítí. Vraťte se na ulici a v domě vlevo přeběhněte přes spadlou plošinu. Bedna v patře je opět maskovaná příšera, proto si s ní zabojujte, nebo ji nechte být, jak chcete. Jděte do místnosti, přeskočte na druhý balkon a promluvte si s umírajícím vojákem. Ten vás nasměruje, kde máte hledat další zvon. Ten vyšťourejte zpod postele a s ním pak otevřete velké dveře venku na balkoně. Jděte po schodech nahoru a na polorozbořeném prostranství vejděte do dveří vlevo. Po krátké animačce jděte ven a vyběhněte nahoru do patra. Levým oknem vlezte do sálu, a pokud si chcete zabojovat, tak si pohrajte s bednou. Vyjděte ven a za pravými dveřmi najdete Atla. Pokud jste mu doručili psaní, dostanete od něj Kupo Nut. Opusťte Atla

EIDOLONI - POMOCNÉ SÍLY

Již od počátečních dílů nás světem *Final Fantasy* provázejí jakési ochranné bytosti, které se sice pokaždé jmenovaly jinak, ale účel měly stejný. Ochránit skupinku a pomoci jí svojí maličkostí k poražení nepřítele. U původních *FF* bylo vyvolání okamžité, tzn. že se vyvolaná příšera objevila ihned po zadání povelu. U minulého dílu se vyvolaná příšera používala i jako štít a vyvíjela se společně s postavou, ke které byla momentálně přiřazena. Po vyvolání jí bránila svým „tělem" a získávala tak zásahy místo jejího nositele. Nyní se vrací vyvolávání pomocných příšer k původnímu systému, avšak s menším omezením. Zatímco dříve mohly Summony, Guardiany, Eidolony a kdoví koho ještě vyvolávat všechny postavy, teď tato výhoda náleží pouze tzv. vyvolávačům. Těmi jsou princezna Garnet (Dagger) a Eiko. Každá z nich má svoje vlastní Eidolony, které může vyvolat jenom ona.

Eidoloni princezny Garnet - Princezna má výhradně útočné Eidolony. Použít je má smysl jen na nepřítele se sníženou obranyschopností vůči konkrétnímu elementu. Nejsilnějšího z nich - Arka - získáte bohužel až těsně před koncem hry.

Jméno	Charakteristika	Jak jej získat
Ark	Vesmírný Eidolon - robot, útočící temnou silou	Po souboji s Hadesem přeměňte v legendárním Synth Shopu 2 Pumice Piece, vznikne Pumice
Atomos;	Eidolon, který používá útok na bázi kouzla Demi	Dostanete jej automaticky na začátku 3. CD od doktora Tota
Bahamut	Jeden z nejdrsnějších Eidolonů, jeho útok není založený na žádném z elementů	Dostanete jej od Beatrix na 3. CD
Ifrit	Ohnivý panáček pekelného vzezření	Dostanete jej automaticky na začátku 3. CD od doktora Tota
Leviathan	Mořský had, libující si v přílivových vlnách	Před koncem 2. CD ho Garnet získá na záchranu matky
Odin	Zkázonosný Eidolon, přicházející z druhé strany, který svým mečem zabije vše živé	V aukční síni v Trenu získejte DarkMatter
Ramuh	Bůh blesků a hromů, útočící svojí bleskovou holí	Najděte a správně sestavte celý Ramuhův příběh v Pinnackle Rock
Shiva	Bohyně ledů a všeho studeného	Dostanete ji automaticky na začátku 3. CD od doktora Tota

Eidoloni Eiko - Eiko má bohužel pouze 4 Eidolony, ale s možností u Carbuncla a Fenrira změnit výsledný efekt držením určitého drahokamu. Po získání schopnosti vyvolávat Phoenixe se v závislosti na počtu Phoenix Pinionů v inventáři zvyšuje šance, že když všechny vaše postavy zemřou, přiletí automaticky Phoenix a zachrání vás.

Carbuncle	Nejroztomilejší Eidolon ve hře, který vám kouzlem Reflect zrovna dvakrát nepomůže (s Emeraldem urychlí ATB kouzlem Haste, s Diamondem nechá celou skupinku zmizet kouzlem Vanish a z Moonstonem zvýší obranyschopnost proti fyzickým a magickým útokům)	Eiko ho osvobodí z Iifa Tree
Fenrir	Kamenný obr s těžkou rukou, která soupeře doslova katapultuje do nebe (s Maiden Prayerem je soupeř zasažen silou větrného útoku)	Už při prvním setkání ho má Eiko u sebe
Madeen	Nejsilnější Eidolon Eiko, jeho útok není založený na žádném z elementů	V Trenu ho získejte na aukci RibonV Trenu ho získejte na aukci Ribon
Phoenix	Mystický pták, jež údajně povstane z popela. Zasáhne nepřátele svým ohnivím dechem a zároveň oživí všechny vaše mrtvé postavy; Schopnost vyvolat jej vám dá předmět Phoenix Pinion	Schopnost vyvolat jej vám dá předmět Phoenix Pinion

Samotní Eidoloni se objeví při prvním vyvolání, při dalším jejich zavolání se objevují náhodně. Každý má tedy dvě animace, delší a kratší. Při kratší animaci se dosáhne menšího účinku, ale použitím dovednosti Boost se síla Eidolonů zvýší. Další metoda, jak sílu zvýšit, spočívá v tom, že si Eidolon vezme z vašeho inventáře pár drahokamů, ze kterých vzešel.

JEŠTĚ PÁR RAD DO HRY

1. Pokud budete bojovat s nemrtvým protivníkem (zombie, kostlivec atd.), pamatujte si, že to, co pomáhá přežít vám, je může zabít. Například na konci 2. CD se utkáte v Iifa Tree s nemrtvým bossem. Toho nejjednodušeji zničíte kouzlem Life nebo použitím Elixiru.
2. Pokud se chcete určitou schopnost z předmětu naučit rychleji, vezměte si další předmět s touto schopností. Získané AP se takto násobí.
3. Ukládejte vždy, když je to možné. Nespoléhejte na to, že vám nikdo nemůže vykosit celou partu najednou.
4. Hrajte mezihry, za odměnu zde získáváte věci, které jinde nenajdete, a pro vyřešení některých postranních úkolů jsou nezbytné.
5. Na rozdíl od *FF VIII* zde hraní karet není tak potřebné. Kromě jedné výjimky zde karty prakticky nevyužijete, ale jejich hraní může být občas zábava.
6. Pokud se chcete vyhnout zbytečným soubojům na mapě, chyťte si svého chocobu. Pokud si ho vytrénujete, můžete s ním i létat a hledat vzácné předměty a zbraně.
7. Podaří-li se vám úspěšně dokončit postranní úkol, ve kterém máte najít 13 starých mincí a odevzdat je královně v Trenu, dostanete kladivo. Jestliže ho neprodáte nebo se ho jinak nezbavíte, uvidíte při zakončení hry tajnou FMV sekvenci. Zhlédněte ji celou a u titulku „The End" stiskněte R2, L1, R2, R2, ↑, ⊗, →, ◎, ↓, △, L2, R1, R2, R1, ▣, ▣ Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte signál. Stiskněte ⊗ a můžete hrát Blackjack.

▶ a v druhých dveřích seberte zbraň pro Freiu. Pokud jste si hru neuložili, učiňte tak, protože vás čeká finálový souboj na 1. CD. U paláce zvolte nejprve první a pak druhou odpověď. Po vyhrání, či spíše přežití souboje s Beatrix si uložte hru a pokračujte na 2. CD.

2. CD

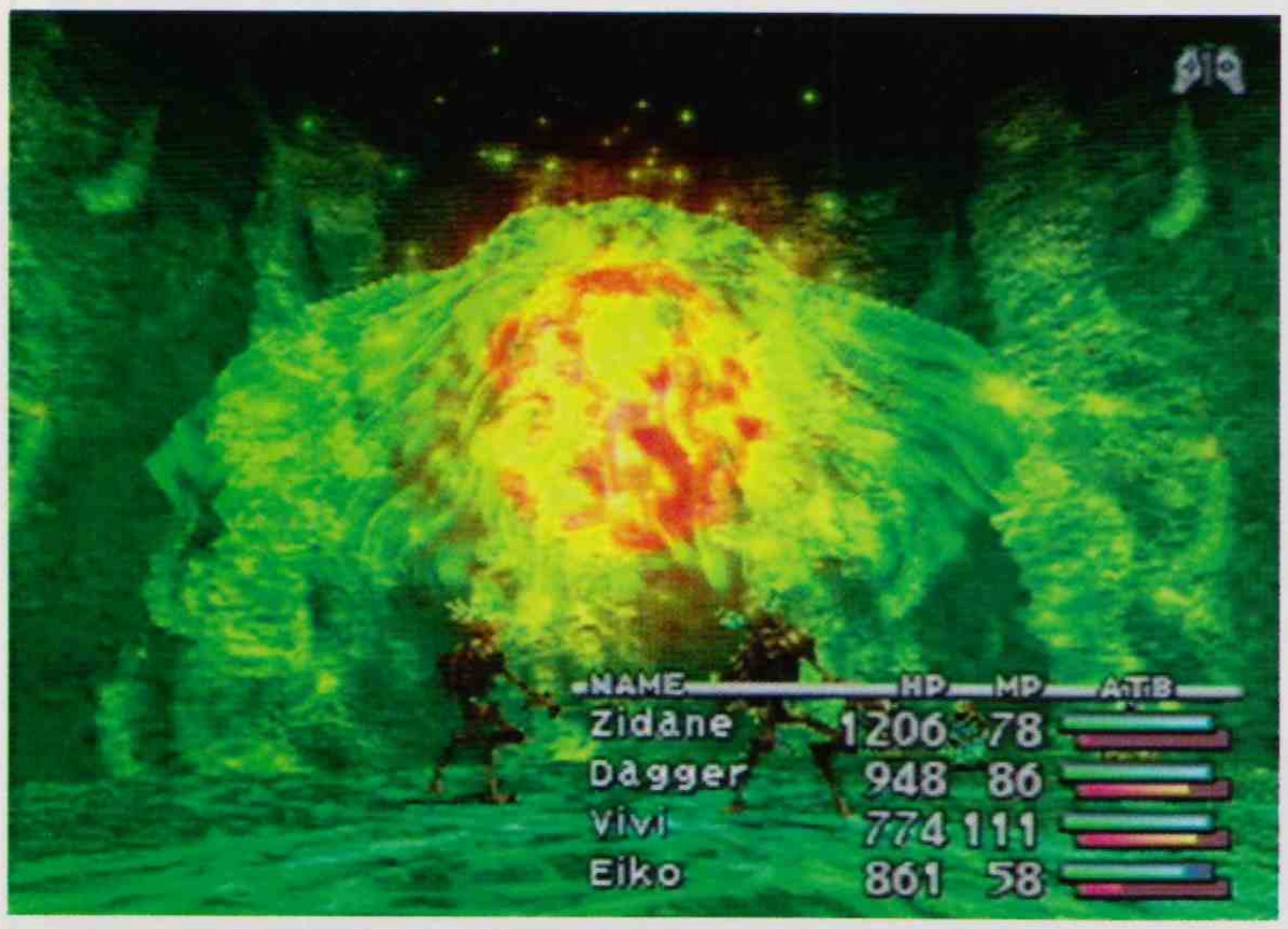
NA CESTĚ

Začátek druhého CD se otevírá ve vlaku, jedoucím do South Gate. Po příjezdu Dagger a Steinera na nádraží jděte do nádražní restaurace a nechte Steinera prohlídnout si mapku. Zeptejte se obsluhy za pultem na příjezd dalšího vlaku do Alexandrie. Nějaký vlak právě přijel, proto se jděte podívat na nástupiště. Uvidíte Cinnu a Marcuse, jak jdou do restaurace. Následujte je do baru a zde si promluvte se Steinerem a ostatními. U Mazny si uložte hru, protože se budete



TRENO

Po vstupu do města se dejte vlevo a pak sejděte věžičkou dolů. Po levé straně se nachází obchod, ve kterém si můžete nechat přeměnit vybavení. Dále na sever je dům královny sběratelky mincí. Směrem na jih se dostanete ke karetní hale, kde si můžete nakoupit pár karet (a hned je taky prohrát). Utíkejte dál doprava a vyběhnete před obchodem se zbraněmi a ostatním vybavením. Dokupte si zbraně a jděte dál na sever, kde narazíte v aukční síni na Dagger. Pokud máte přebytek peněz, můžete zkusit koupit některé z unikátních předmětů. Cestou zpět odbočte do uličky napravo, ve věžičce vyplašíte Mogricha a rovnou si





muset opět utkat s Black Waltzem. Po chvíli přijede vlak do Alexandrie, nastupte do něj a promluvte si s pasažéry. Po cestě dodělejte posledního z Waltzů a po příjezdu na nádraží jděte na rozcestí, ze kterého se můžete vydat buď vlevo do Dali, a nebo přes rozbitý most do Trena. Vydejte se tedy pravou cestou přes most do Trena. Pokud budete mít štěstí, můžete na mapě natrefit na dalšího z kamarádských nepřátel, který je k vidění jen v noci.

u něj uložte hru. Jděte do hospůdky a zde se vydejte společně s Marcusem pro Supersoft. Po návratu od doktora Tota zamiřte do věže na konci cimbuří a po točitých schodech vyběhněte až nahoru, kde si vezměte z truhly Supersoft. Po vzpomínce na dětství princezny Garnet odejděte tajnou chodbou. U moogla Mochose si hru uložte a v chodbě nalevo přehoďte páku. Jděte zpět k mooglovi a v druhé chodbě nejprve zatáhněte za tahadlo a pak zastavte obří ko-





bylku druhou pákou. Při jízdě se kobylka najednou zastaví, budete se muset utkat s dalším bossem, který naštěstí není tak hrozný, jak vypadá, a po chvíli vezme do zaječích. Bohužel se povede Zornovi a Thornovi všechny tři chytit. Následuje opět hra za Zidana a jeho partu, ti se nyní musejí vydat do Cleyry mohutným stromem, který je skrytý pod větrným vírem.

CLEYRA

Dojděte až k zavřeným dveřím, které si otevřete pákou vpravo na schodech. V místnosti se stromkem vyrůstajícím uprostřed jeskyně prohledejte pořádně zem a pokračujte v prozkoumávání. Doběhněte až do slepého ramene, kde vstrčte ruku do díry, tím se přesměruje tok písku a budete se moci dostat do další jeskyně. Jděte zpět, ale vylezte po rostlinách do otvoru. Dírou ve stromě se dostanete k mooglovi Monevovi a od něj si to namiřte přímo do kopečka. V místnosti s písečnými víry se dostaňte za pomoci vírů na druhý konec místnosti. Po žebříku vylezte do osady Cleyra. Po prohlídce města se jděte podívat po nějakém tom ubytování. Před hotelem vás dostihne vyděšený strážný a požádá vás o pomoc, protože písečný mravenec unesl dítě, prince Pucka. Ihned po souboji, jakmile budete moci ovládat Freiu, si zajděte popovídat s králem a po rozhovoru se vraťte do písečných jeskyň, kde na vás čekají nepřátelé. Probojujte se až k mostu a po návratu do osady si u Mopliho, který se přesunul na bojiště s obřím mravencem, uložte hru. Doveďte rodinku do bezpečí paláce (odpovědi 2, 2, 2) a po rozhovoru s Puckem si to běžte podruhé rozdat s Beatrix. Na lodi si vyslechněte rozhovor královny s Beatrix a na cestě k vázám si uložte hru u Serina. Z lodi se dostanete za pomoci váz pod schody.

ÚTĚK

Rozhoupejte klec a po ochozu doběhněte k žebříku, vylezte po něm a dejte se dohromady se zbytkem party. Nyní vám začne odečet třiceti minut, ve kterých musíte stihnout zachránit princeznu. Pokud máte silnou skupinku a sebevědomí, můžete si zkusit v knihovně zabojovat proti bossovi se zhruba 20.000 HP, který se ve hře vyskytne pouze dvakrát. Utíkejte k fontánce u přístavu a horní cestou se dostanete do hradu, vyběhněte po schodech a utíkejte až do dveří vespod místnosti. Vyběhněte po schodech nahoru a vejděte do dveří, ze kterých vyběhla Garnet při prvním setkání. Jděte rovně a dostanete se do ložnice, kde svícnem u krbu otevřete tajnou chodbu. Přejeďte po točně, seběhněte po schodech dolů a na směrové růžici se dejte na sever. Porazte otravné šašky, z oltáře seberte Dagger a po ATE si jděte uložit hru k Moshovi. Jděte zpět do ložnice a znovu se utkejte s Beatrix, ta se po ujasnění poměrů a záměrů královny přidá na vaši stranu. Po odchodu královny vás čeká další souboj, tentokrát bude bojovat Freia a Beatrix s přerostlým psem. Po jeho zabití budete opět přepnuti na Zidanovu partu a s ní utíkejte co nejrychleji z hradu. Při cestě z hradu vás napadne další bažinná příšera, skoncujte to s ní co nejdřív a ujíždějte vstříc svobodě. V následující sekvenci uvidíte, jak si královna najímá žoldáky, aby sebrali princezně Garnet její drahokam.

PINNACLE ROCKS

Po rozhovoru s Ramuhem dostanete za úkol najít 5 ztracených příběhů. Vraťte se zpět do místa setkání, zde najdete první část příběhu. Jděte zpět k Montymu a ve vodě za jeho domečkem se ukrývá další část příběhu. V dalším obraze se ukrývá Ramuh u bedýnky ve vodě. Utíkejte vodou směrem po proudu a u odtoku se skrývá předposlední část příběhu. Po kmeni vyběhněte nahoru a po něm utíkejte do lokace s Montym, zde je pátá a poslední část skládačky. Po kmeni se dostanete až před jeskyni, kde vás čeká úkol složit příběhy ve



SPRÁVNÉ ODPOVĚDI NA KVÍZ

Ve hře se můžete, převážně v lesích, setkat s nepřítelem, který si říká „Ragtime Mouse". Ten vám položí otázku, a pokud na ni správně odpovíte, odmění se vám penězi nebo zkušenostními body. Otázky jsou pokládány v náhodném pořadí. Po zodpovězení všech 16 otázek se setkáte s myšákem a po 17 ho máte možnost konečně porazit.

ODPOVĚDI ŠPATNĚ

The War in Lindblum started in the year 1600?

„I want to be your Canary" was written by Lord Afon.

The theater ship Prima Vista was built in Artania Shipyards.

Fossil Roo is a tunnel that connects Treno and Alexandria.

Only one desert exists in the entire world.

Conde Petie is a village of Goblins.

Prima Vista means Love at First Sight.

Bobo Bird is a bird that brings you fortune.

ODPOVĚDI SPRÁVNĚ

Chocobo forest is located between Lindblum and South Game.

Berkmea Cable Cars have been running for 8 years.

Lindblum Castle is larger than Alexandria Castle.

Some Mu's are friendly and don't attack.

Treno's Cafe, Card Carta, is members-only.

You can defeat Ragtimer.

The Theater ship Prima Vista uses Mist as source of energy.

Lindblumæs Air Cabs operate around the clock.

správném pořadí (Beginning, Cooperation, Silence a Hero). Pokud jste správně zadali pořadí jednotlivých částí, Ramuh se k vám připojí a Dagger bude mít schopnost přivolávat Eidolony na pomoc (viz rámeček Eidoloni - pomocné síly).

NÁVRAT DO LINDBLUMU

Vracíte se do zdecimovaného Lindblumu, zde si v hotelu uložte hru a jděte k fontánce.

Zde se opět setkáte s ministrem Artaniou, s ním pak odjedete k Cidovi. Od Regenta dostanete 3000 gilů na výzbroj a úkol zastavit Kuju, který dodává královně Brahne zbraně. Nakupte si zásoby, a až budete připraveni, jděte to říci človíčkovi, který čeká u fontánky.

MAPA

Podle legendy se nachází vchod do podzemí kdesi v bažinách, proto si to nasměrujte rovnou do Quinových bažin. U žabího rybníčku najdete Quinu, ten bohužel nic neví, proto se zeptejte jeho učitele. Od něj se toho taky moc nedozvíte, pouze to, že vchod by měl být někde v křoví. S průzkumem začněte za domkem.

FOSSIL ROO

Po vstupu do jeskyně na vás bude čekat malé překvapení. Jděte dál a za zatáčkou vyjede chariot. Utíkejte před ním až na konec chodby, po jeho pádu do propasti se objeví na scéně Lani, najata královnou, aby sebrala přívěšek princezně Garnet. Vypořádejte se s ní a pokračujte v cestě. Utrhněte kytku a nalákejte na ni přepravní kobylku. Uložte si hru u Mogkiho, promluvte si s hledačem pokladů a odjeďte kobylkou horní chodbou. Sepnutím spínače se přehodí první výhybka, naskočte na autobus a stejně tak přehoďte i druhou výhybku. Kobylka vás teď zaveze k prvnímu přepínači, vraťte jej do původní polohy a zamiřte zpět k hledači pokladů. U Mogkiho si uložte hru a spodní chodbou se dostanete k dalšímu kopáči. Páky od výhybky si nevšímejte a dojeďte až k otevřenému prostranství, kde po víně přelezte do jeskyně napravo. Výměnou za Potion vám propůjčí kopáč své archeologické kladívko a s ním můžete osvobodit v zadní části horního patra moogla Kuppa. Po odchodu z jeskyně zamiřte po víně nahoru a přehoďte páku k výhybce od východu. V pravé dolní části obrazovky naleznete cestu, kterou se dostanete pryč z jeskyní.

MAPA

Ocitáte se poprvé v další části světa, nazvané Outer Continent. Vaše první kroky by měly směřovat do města Conte Petie, které vypadá jako most.







SEZNAM SKILLŮ QUINY

Název skillu	Popis	Koho sníst
1000 NEEDLES	ubere nepříteli rovných 1000 HP	Cactuar
ANGEL'S SNACK	použití léku na celou vaši skupinu	Ironite, Mistodon, Behemoth, Epitaph
AQUA BREATH	vodní útok na všechny nepřátele	Axolotl, Sahagin
AUTO LIFE	po smrti se postava automaticky oživí	Stilva, Yan, Gimme Cat, Carrion Worm, Cerberus
BAD BREATH	způsobí zmatení, temnotu, otravu, zpomalení a zmenšení	Malboro, Worm Hydra, Anemone
DOOM	odpočítá do nuly a poté způsobí smrt	Ash, Veteran
EARTH SHAKE	seslání pozemního útoku na všechny nepřátele	Earth Guardian, Shell Dragon, Adamantoise
FROG DROP	uberete nepříteli HP v závislosti na počtu chycených žab	Gigan Toad
FROST	zmrazení	Chimera, Kraken, Wraith
GOBLIN PUNCH	neelementární fyzický útok	Goblin, Goblin Mage
LIMIT GLOVE	neelementární útok, pouze pokud HP je 1	Manddragora, Axe Break, Jabberwock, Blazer Beattle, Muu
LEVEL 3 DEF-LESS	sníží obranu, pokud je úroveň soupeře dělitelná 3	Lamia, Grand Dragon, Ochu, Lizard Man, Sand Scorpion
LEVEL 4 HOLY	nebeský útok na nepřátele, jejichž úroveň je dělitelná 4	Feather Circle, Torama
LEVEL 5 DEATH	nepřátelé s úrovní dělitelnou 5 zemřou	Draco Zombie, Lich, Whale, Zombie, Stropper
MAGIC HAMMER	sníží MP soupeře, použitelné i na bosse	Magic Vice, Ring Commander
MATRA MAGIC	sníží HP na 1	Zaghnol, Armstrong, Trick Sparrow, Ogre, Dragon Fly
MIGHTY GUARD	zvýší obranu před fyzickým a magickým útokem celé skupině	Myconid, Serpion, Ant Lion
MUSTARD BOMB	způsobí horkost	Bomb, Grenade, Vepal
NIGHT	pošle nepřátele spát	Grim Lock, Nymph, Seeker Bat
PUMPKIN HEAD	ubere soupeři počet životů rovnající se rozdílu vašeho maximálního a současného počtu HP	Hedgehog Pie, Lady Bug, Basilisk, Skeleton, Yeti, Python
ROULETTE	náhodně vybere oběť, na kterou sešle smrt	Zombie, Hectoeyes, Ghost
TWISTER	vzdušný útok na všechny nepřátele	Abadon, Red Dragon, Tiamat
VANISH	po zmizení nelze být napaden fyzickým útokem	Vice, Hornet, Drakan, Troll
WHITE WIND	obnoví část HP celé skupině	Zuu, Griffin, Garuda, Zemzelett







CONTE PETIE

Vítejte v Conte Petie. Jděte chodbou vpravo, promluvte si s obyvateli a zajděte se podívat do obchodu s předměty. Za ním najdete krámek se zbraněmi. U Mogmatta si uložte hru a vyjděte po schodech nahoru, promluvte si s Vivim a vraťte se do obchodu. Zde narazíte na černého mága, Vivi se za ním rozeběhne ale nedostihne jej. Promluvte si s vesničany a vydejte se hledat vesnici černých mágů. Ta se maskuje jako malý lesík ve velkém lese, na východ od Conte Petie.

BLACK MAGE VILLAGE

Při vstupu do začarovaného lesa, kde se opakuje jedna stejná lokace, uvidíte kouzelníka, jak utíká pravou cestou. Následujte ho a 3x jděte cestou vpravo, potom vlevo. Znovu uvidíte kouzelníka, ale nechoďte za ním, jděte cestou vpravo. Nyní se nacházíte ve vesnici černých mágů. Běžte vpravo a u moogla Mogrya si uložte hru. Vstupte do domku s chocobem na dveřích a promluvte si s Quinou a jeho obyvateli. Vraťte se zpět na rozcestí a jděte do domku v horní části. Pokračujte dál a v jednom ze sousedních domků naleznete Dagger. Zde se nachází Synthetic Shop. Nalevo od domu je hřbitov, kde by měl být Vivi. Jděte na hřbitov. Na hřbitově si promluvte s kouzelníky a jděte do hotelu, kde už na vás čeká Vivi. Po odchodu z vesnice se vraťte do Conte Petie.

CONTE PETIE

U krámku se zbraněmi si promluvte s dvojčaty o podmínkách vpuštění do hor. Abyste byli vpuštěni, musí vás oddat kněz, který se prochází v uličce, kde bývá chlápek se psem. Po obřadu si zajděte za dvojčaty a cestu máte volnou.

MOUNTAIN PATH

Seznamte se s Eiko, novým členem vaší tlupy. Vylezte po víně na skálu a utíkejte doprava, kde seberte modrý kámen ze sochy. Vraťte se zpět a pokračujte dál napravo. Vylezte po kořeni stromu a ze sochy vyloupněte červený kámen. Slezte dolů a zamiřte do jeskyně. Dojděte k mooglovi, cestou vpravo se dostaňte k obřímu kameni, do něhož vložte červený a modrý kámen. U Suzuny si hru uložte a připravte se na souboj s bossem. Po likvidaci obra si ze sochy seberte žlutý kámen a zamiřte k domovu Eiko cestou vpravo. Na rozvětveném kmeni vás pravá cesta dovede k zelenému kameni a ten společně se žlutým kamenem vložte k červenému a zelenému. Jděte zpět a pokračujte v cestě k domu Eiko. Na mapě se dejte na severovýchod směrem k rozvalinám.

MADAIN SARI

Po skončení rozhovorů si prohlédněte ATE a jděte cestou vlevo promluvit si s Vivim. Koukněte se na ATE a zavítejte do domu. V následující ATE pomozte Eiko při vaření, moogly rozdělte dle libosti a po další ATE jděte k jeskyni na sever od fontánky. Moogle vám zakáže vstup, proto běžte za Morisem (moogle u domku) a promluvte si s ním. Následujte jej, ale aby vás pustil dál, musíte dojít pro Dagger. Nechte Dagger s Morisem u Stěny Eidolonů a skočte se podívat, jestli už je oběd hotový. Po obědě skliďte nádobí ze stolu a jděte se připravit na cestu do Iifa Tree. Po krátké konverzaci se automaticky přenesete na mapu. Vraťte se do místa, kde jste sebrali po souboji s bossem žlutý kámen a cestou vlevo vyjděte na druhé straně hor. Před vstupem do stromu si hru raději uložte.



IIFA TREE

Vchod je uzavřen silovým polem, proto se musíte spolehnout na schopnosti Eiko. Utíkejte po stromě, dokud nenarazíte na moogla Mochiho. Vstupte na kulatou plošinu, která vás sveze dolů. Probojujte se až ke stonku, kde se odehraje krátká sekvence prokládaná souboji. Po přijetí do samého nitra stromu si promluvte se všemi postavami a jděte se podívat dolů nalevo. Poté, co se objeví příšera, jděte pomoci Dagger a připravte se na souboj s (k jeho smůle) nemrtvým bossem, stačí na něj hodit jeden elixír a máte vystaráno. Po návratu z nitra stromu přijde moogle Moco, aby upozornil Eiko na dění v jejich domově, proto se tam vydejte za ním.

MADAIN SARI

Ve sklepě domu již čeká Eiko, které neznámý zloděj ukradl drahokam od dědečka. Poté, co Eiko odejde ze sklepa, ji někdo unese a odvleče ke Stěně Eidolonů. U Morise si doplňte životy a manu na maximum a vstupte dovnitř. Po krátké výměně názorů se na scéně objeví muž v červeném klobouku. Následuje souboj jeden na jednoho mezi ním a Zidanem. Po souboji se vraťte za Eiko do sklepa. Až budete moci opět Zidana ovládat, jděte před dům, kde uslyšíte známou písničku. Ve FMV sekvenci uvidíte na loďce skutečnou matku Dagger a po další sérii rozhovorů se k vám přidá Amarant. Vyberte si charaktery do skupiny a zamiřte zpět do Iifa Tree.

IIFA TREE

Po vstupu se odehraje animace s Kujou a jeho Stříbrným drakem a po ní si budete moci opět pozměnit a přezbrojit partu. Utíkejte po známé cestě, dokud se neodehraje další scéna. Nyní máte poslední možnost přeskupit partu, než půjdete za Kujou. Bohužel se královna Brahne rozhodla zničit Kuju a tímto si vyřkla nad sebou ortel smrti. Hned jak budete opět ovládat Zidana, koukněte za strom, zde je ukryt Mocchi, uložte si hru a utíkejte pořád z kopce dolů, dokud nenajdete Dagger. Ta osvobodí Eidolona Leviathana, ukrytého v aquamariynu, a pak už jen následují dialogy prokládané FMV sekvencemi.

Tak jako končí život královny Brahme, končí i první díl návodu, těším se na další shledání u příštího čísla, kde bude dokončení návodu. ■

Lukáš Kolínský

TAHLE UŽ TROCHU STARŠÍ HRA OD SQUARE VÁM ČINÍ VELKÉ PROBLÉMY, A TAK NEZBYLO NEŽ NAPSAT KOMPLETNÍ NÁVOD. TAHLE HRA SI TO ZASLOUŽÍ. *FINAL FANTASY* TO NENÍ, ALE HRAJE SE DOBŘE.

Parasite Eve II

DISK 1

SEMPTEMBER 4TH 2000
8.18 PM - MIST BUILDING

Až se vyřádíte na střelnici, jděte za Piercem a po rozhovoru se zajděte poinformovat do muničního skladu k Jodie o systému bodování a nákupu zbraní. V polici na parkovišti si seberte lahvičku (Bottle) a potvrďte Piercovi, že jste připraven.

8.56 PM - AKROPOLIS TOWER

Projděte prosklenými dveřmi a proběhněte halou do druhé chodby s výtahy. Od vojáka z jednotky SWAT získáte klíč od restaurace, na lavičce před sochou si seberte ozdravující kapsli a doplňte munici z bedýnky. Schody nalevo se dostanete k restauraci, před níž právě hoduje příšera na dalším vojákovi z jednotky SWAT. Zabijte ji a vstupte do restaurace. Zde zlikvidujte další příšeru, seberte ze stolku vědecký magazín (Scientific Journal) a z příšery si vydloubněte implantát (Metallic Implant). Po odchodu z restaurace se jděte ohlásit telefonem svému týmu. Jděte zpět do restaurace a pootevřenými dveřmi se dostanete na chodbu, ve které je na stěně krabička s modrým klíčem (Blue Key). Za druhými dveřmi se nachází kontrolní místnost, kde si pozorně prohlédněte nástěnku. Na monitoru si prohlédněte okolní pasáže a před odchodem z místnosti vložte modrý klíč do panelu. Tím se vám otevřou dveře od eskalátoru a cesta dál je volná. Poslední dveře na chodbě vedou ven z budovy, kde u dveří leží láhev s vodou. Oběhněte fontánu a mrtvolce u eskalátoru vezměte protilátky. Vyjeďte eskalátorem na vyhlídkovou terasu a z mrtvoly na lavičce svlékněte vestu (Tactical Vest). Odjeďte druhým eskalátorem, seberte mrtvole v rohu samopal a vstupte do kostela. Ze země seberte červený klíč (Red Key) a jděte k druhým dveřím. Za nimi je bomba ukrytá v soše. Dvakrát prozkoumejte zamčené dveře a najdete černou kartu (Black Card). Jděte zpět do kontrolní místnosti, kde k modrému klíči vložte červený. Z fontánky se vypustí voda a ze dna si můžete vylovit granátomet. Vlezte do branky před kostelem, na panelu zadejte kód z not (561). U telefonu si uložte hru a pořádně se na bosse vyzbrojte. Utíkejte po ochozu až k výtahu, pak se vracejte zpět a šílený pyroman s mečem vám skočí do cesty. Po jeho zneškodnění už jen stačí vyjet výtahem nahoru.

SEPTEMBER 5TH 2000
1.44 AM - MIST BUILDING

Pozorně si prohlédněte všechny dokumenty a po návratu na parkoviště si prohlédněte znovu poličky, případně si nakupte nové vybavení u Jodie.
Z kufru auta si můžete vzít věci, které vám zbyli z předchozí akce a uložte si hru.

12.13 PM - BRONCO MOTEL

Projděte bránou k hotelovým pokojům a začněte s jejich prohledáváním, zvláště pak si prohlédněte obrazy na stěně.
V pokoji č. 2 si seberte penicilín a vyjděte ven z pokoje. Na protější straně projděte brankou za mrazákem. Vykillujte netopýry ve studně, prozkoumejte bednu u plotu a zajděte do opravny aut. Proběhněte klecí ke třem pákám a nahoďte je. Jděte ke kontrolnímu panelu a otočte auto o 90°. Po pravé straně vozu se dostanete k tlačítku a ke žluté brance, tu otevřete.
Z kufru auta si vezměte náboje. Otočte auto zpět do původní polohy a projděte plechovými dveřmi. Od Garyho dostanete klíč od pokoje č. 6. Vraťte se zpět a projděte železnou bránou mezi pokoji.
V bedně na posyp seberte munici a po schodech se dostaňte do patra. Vstupte do pokoje č. 6 a na balkoně slezte po žebříku. Zabijte první dvě příšery, oběhněte klec a ve skřínce s pákami si otevřete bránu. Nyní máte chvilku na to, abyste doběhli do prostoru za plotem. Vylezte po žebříku a po rozhovoru s chlápkem vylezte až na vrchol vodojemu, zde oberte mrtvolu o klíče (Key Taken from Corpse) a tablety. Pákou si otevřete bránu a po návratu na pevnou zem zamiřte do přilehlého baru. Z lednice si seberte přívěšek coly (Bottlecap Moagnet), z plechové skříňky tablety a jděte do baru. Pořádně to tu prohledejte a měli byste najít v lednici colu (Can) a na záchodě mapu. Okopírujte si ji a vraťte se k vodojemu. Projděte brankou, na jejímž konci zavolejte interkomem Garymu. Klíč (Factory Key) schovaný ve ventilaci vylovte magnetem a garáží projděte na vrakoviště. Sledujte psa do karavanu. Zeptejte se Garyho na kryt a po opuštění karavanu si seberte lano. Jděte ke studni, kde lano použijte. Ze stěny si vyloupněte proteiny a pokračujte v chůzi. Na konci kanalizace zapněte vypínač, jděte chodbou kousek nazpět do malé místnosti, kde seberte světlice. Vylezte po žebříku do obchodu. V chladicích boxech najdete colu a lékár-













nu. Po opuštění obchůdku zajděte do první místnosti, kde kromě obrazu nic není. V druhém pokoji uslyšíte vřeštět ženskou, ale do sousední cimry se nemůžete dostat (koukněte se na skříň u stěny, sousedící s druhým pokojem). Do třetího pokoje se z venku nedostanete, je zamčený. V sudu si vezměte náboje do brokovnice a jděte zpět za panem Douglasem. Povězte mu o ženě v zamčeném pokoji (druhá volba). Dovolí vám, abyste si vypůjčili nářadí u něj v garáži a mohli ji tak osvobodit. V garáži si vezměte hasák (Monkey Wrench) a s ním pak oddělejte skříň. Následuje další setkání s neznámým chlápkem ze střechy budovy Akropolis Tower.

22.00PM - IN THE NIGHT...

Po rozhovoru s Kylem jděte k vašemu autu, ale po cestě si musíte dávat pozor, protože jestli se vám nepodaří Kyla udržet při životě, objeví se známá hláška Game Over. Po příchodu na parkoviště zjistíte, že příšery (ať mi nikdo nevykládá, že to nejsou Gremlini, co žrali po půlnoci :-)) totálně zdemolovaly Ayanino auto. Kyle dostane nápad jít za Garym. Jděte tedy za Garym. Při rozhovoru s panem Douglasem dejte třetí možnost a po získání klíče od recepce (Lobby Key) tam jděte. V recepci si prohlédněte obraz nalevo od vstupních dveří a jděte za pult. Pozorně si pročtěte všechny dokumenty na nástěnce a podle nápovědy: „Když přišla smrt do Tombstone, (#) bylo Hollidayovi 30 a Earpovi...". Pokud si nejste jisti, zajděte se podívat do pokoje č. 1 a 2 a podle roku úmrtí a narození vypočítejte věk legendárního pistolníka (33 let). Z pokladny získáte univerzální klíč (Key found in the Lobby) a s ním můžete jít dokončit inspekci pokojů. V pokoji č. 3 je obraz a ve skříni lahvička s vodou. V sousedním pokoji je pouze jakýsi nesmyslný nápis, podobný tomu, který lze najít na toaletách naproti recepci, v kanalizaci a v tajné chodbě za skříní. Jděte do prvního patra, kde zbývá ještě jeden pokoj nalevo od schodů. Kromě obrazu a přídavné kapsy nenajdete vůbec nic. Jděte na půdu. Seberte prázdný kanystr (Jerry Can) a zastavte se u ohnivzdorné skříně. Pokud se vám podařilo najít a rozluštit 4 nesmyslné nápisy, neměl by pro vás být problém zadat správný kód (4487). Na cestě ke Garymu natankujte do kanystru benzín a po jeho odevzdání si zajděte do baru poslechnout Kyleho vtípky (podmínka pro dobré zakončení hry). Jděte se připravit do pokoje č. 6. na konfrontaci s bossem. Připravte si pokud možno co nejvíce lékáren a munice do granátometu. Jděte k posteli a vyberte druhou možnost. Tímto se začíná váš souboj s chodicím plamenometem. Pokuste se bosse zabít co nejrychleji. Po likvidaci bosse najděte Garyho, ten vám dá klíč od auta (Truck Key), a pokud jste jeho psovi zachránili rychlým zabitím bosse život, tak i další zbraň do sbírky (pokud Flint zemřel, nemůžete už dohrát hru s dobrým zakončením). S klíčem od auta můžete vyrazit do krytu. Po všech přípravách nezbytných k odjezdu se vydejte za Kylem a můžete vyrazit na 2. CD.



DISK 2

SEPTEMBER 6 2000 12.06 AM
MESA ON THE OUTSKIRTS OF DRYFIELD, MOJAVE DESERT

Promluvte si s raněným Kylem a ochraňte ho před útokem mutanta, pak se postarejte i o další příšery. Vydejte se za Kylem dolů, jděte chodbou stále rovně, dokud nenarazíte na zničený most. Vraťte se na rozcestí a vydejte se do sousední šachty. Odbrzděte vozík a na konci šachty leží cedule (Board), kterou použijte na most. Za mostem vstupte do místnosti napravo a pohrajte si s hlavolamem, aby se otevřela první brána. Po průchodu branou se ocitáte v jeskyni, pronásledován přerostlým NMC koněm, který vidí ve tmě. Porozhlédněte se po sudech, které po prozkoumání zapalte střelbou ze zbraně. Po zneškodnění obludy dostanete Kylovu pistoli (Handgun) a druhou zástrčku (Jumper Plug). Začne druhé kolo, po jehož skončení si prohlédněte motorku a jděte do sousední místnosti. Zde zastrčte do panelu i druhý kolík tak, aby se otevřely obě brány najednou. Na motorce v jeskyni stiskněte tlačítko a odemkne se vám tajný vchod do krytu. Prozkoumejte stěnu, ze které vychází proužek světla, a vstupte do tajné pasáže. Dejte si pozor na dalšího zneviditelňujícího se pavouka a výtahem na konci koridoru sjeďte do podzemí. Na konci chodby jděte dveřmi napravo a doběhněte až do skladiště, kde si můžete zdarma doplnit munici. Dalšími dveřmi pokračujte dál a dostanete se do obytné jednotky. Tu rovněž projděte, ale nezapomeňte si sebrat z postele Yoshidy časopis (Computer Magazine) a na rozcestí se nejprve zastavte v místnosti jižně pod obytnými jednotkami. Zde si můžete doplnit zbraně u zbrojního robota, a pokud jste nezapomněli v Akropolis sebrat černou kartu (viz výše), můžete ji použít pro přístup do další části zbrojnice. Jako malý bonus tu na vás čekají bedny s neomezenou municí a rovnou si otevřete dveře do skladiště. Ze zbrojnice se vydejte na sever do dveří s červeným světlem. Opět si můžete uložit hru a nepotřebné věci odložit do bedny. Postupte dál a výtahem sjeďte do druhého podzemního patra. Na rozcestí zahněte vlevo do chovatelské stanice. Po bližším prohledání místnosti byste měli najít stimulační prostředek (Stim), colu v regálech u vstupu a bedýnku pro doplnění munice. Při cestě dál vás napadne Bowman, a tím se začne situace komplikovat. Zavítejte na-

zpět do sterilizační místnosti a uložte si hru. Vyzbrojte se tím nejlepším, co máte, a jděte pryč směrem ke zbrojnici. Z trubek vás najednou začne někdo osvěžovat plynem, proto neváhejte a zavolejte interkomem o pomoc. Nemáte štěstí na lidi, proto vám nezbude nic jiného než zbaběle utéct šachtou pro odpad. Prohledejte hromady a doplňte si náboje. Následuje souboj s dalším bossem, který funguje jako vysavač a požírač všeho, co je v dosahu. Až se vás bude snažit vyluxovat, pošlete mu do tlamy pár ran s pozdravy a po jeho likvidaci se připravte na další kolo. Odejděte dveřmi a při druhém střetu využijte jeho vrozené blbosti a pražte to do něj zpoza rohu. Jděte do výklenku na konci koridoru a po chvíli přijede výtah, přeběhněte na druhou stranu a dobouchejte se na Kyla a s ním (musíte ho opět chránit) seběhněte po schodech do čtvrtého podzemního podlaží. Utíkejte kanalizací, dokud nenarazíte na žebřík. U žebříku si přečtěte nápovědu a podle ní zadejte u panelu číslo (18). Nyní se scénáře rozdělují v závislosti na tom, zda plníte dobrý, či špatný konec. Dále následuje pasáž pro dodržení podmínek pro správné zakončení. Pokud se vám podařilo některou z podmínek nesplnit, můžete následující část přeskočit.



Ve vypuštěné nádrži projděte do kanalizace a vyjděte po schodech nalevo. Slezte po žebříku dolů a u protějších dveří si přečtěte nápovědu pro odemčení Měsíční brány. Pokud nejste astrolog nebo nežijete v Japonsku, tak vám nápověda asi moc nepomůže, ale pomůžeme vám my. Jděte k panelu opodál a zadejte kód 15 (den, kdy je v Japonsku měsíc v úplňku). Jděte zpět do kanalizace a po rozdělení budete pokračovat sám v Bronco motelu. Zamiřte na vodárenskou věž, kde Pierce zbavte hmyzu. Dá vám svůj klíč od auta, ze kterého si můžete vzít pár věcí do výbavičky. Toxin NMC se mu již dostal do oběhu, proto mu skočte do mrazáku před pokoji pro pytlík s ledem (Ice Bag) a rovnou se můžete zastavit před motelem v SUVčku (Piercovo auto). Doneste Piercovi dva pytlíky ledu a po třetím vám věnuje dopis psaný v japonštině (Charm). Vraťte se zpět do Shelteru cestou, kterou jste přišli. Dále se už obě zakončení shodují.

Projděte dveřmi u nápovědy o Měsíční bráně a pokračujte dál až k výtahu. Jeďte do prvního podzemního patra. Jděte do obytných jednotek přes laboratoř a v chodbě se setkáte s Bowmanem. Je to snadný boss, po kterém vám zůstane přístupová karta (Card). Jděte zpět do výtahové haly a výtahem odjeďte do patra B2. Nalevo od výtahu použijte kartu a dojděte až do operačního sálu. Zde si seberte v potemnělém koutě krevní náhradu (Ringer's Solution) a v jednom z plášťů u umyvadel toaletní vodu (Eau De Toilette). Pokračujte do laboratoře a na tabuli si přečtěte krátké info o počítačovém viru. Mrkněte se do časopisu, z něj zjistíte, jak se virus chová a jakým způsobem kóduje počítače. Sedněte si k počítači a podle nápověd v časopise zkuste přijít na správné heslo. To získáte tak, že nápis na pozadí slouží jako klíč, ze kterého algoritmem popsaným v časopise vytvoříte heslo (A3EIL-M2S2Y). Po správném zadání hesla se objeví 5 položek, vyberte čtvrtou a počítač vyplivne 3 náhodně vybrané otázky, na které není těžké odpovědět. Po skončení komunikace s počítačem se rozezvoní telefon. Promluvte si po telefonu s kamarádem a jděte do místa vyznačeného na mapě blikající tečkou. Dál se hra opět rozděluje. Nejdříve popíšeme dobré zakončení a v dalším odstavci pak špatné.



Pokud se vám stále daří mít dobré zakončení, objeví se v dějové linii Pierce a dá vám implantát (Micro Device), který modifikoval, aby sloužil jako váš lokalizátor. Nejprve si pohrajte s monitory a pak s ostatním zařízením. Pohrajte si s bezpečnostním systémem a v B2 (kamera C) zapněte výtah. Na patře B1 (A) odemkněte dveře a nakonec deaktivujte bezpečnostní kamery (E). Teď už jen jděte do výtahu v druhém podzemním patře a cesta do Neo Arku je volná.

Špatné zakončení má prakticky stejný děj, ale místo Pierce je zde Kyle a nic vám nedá, avšak místo, kam máte jít, je stejné.

Po rozmluvě s terminálem se dejte vlevo a dojděte do chrámu. Nejdříve jděte napravo a z venkovní stěny budovy si přesně!! obkreslete hieroglyfy. Vraťte se zpět do chrámu a složte šoupací puzzle tak, aby složená řada byla v přímce se vzorem na okraji a aby byl dodržen sled symbolů. Nakonec volné políčko přesuňte doprava dolu a tím zadání potvrdíte. Jako poslední složte červenou řadu a jděte do místnosti naproti předloze a zde rozstřílejte vše co půjde. Po zničení líhně NMC jděte zpět do observatoře a vydejte se druhými schody. Dojděte až na ostrůvek a na sloupku si prohlédněte čtyři různě zbarvené kameny. Jdete zpět, ale v lesíku zahněte doprava, utíkejte pořád po cestě, proběhněte vodou a stanete před indiánskou pyramidou. Prozkoumejte pravou část pyramidy a mělo by se vám dostat menší nápovědy, co budete dělat. Pokud jste si pozorně prohlédli na ostrůvku kameny ve sloupku, nemělo by vám činit potíže přijít na smysl hádanky. Pokud si nejste jisti, vraťte se na ostrov a tentokrát zaměřte vaši pozornost na symboly vedle kostek. Pokud stále tápete,



pak si pohrajte s otáčivou deskou na kameni u cesty a přetočte obraz do správné polohy. Po správném vyřešení vydá indián své tajemství. Přehoďte páku a zaběhněte se podívat na malý ostrov, ke kterému se nyní připojil můstek. Vystřílejte všechny příšery a s lebkou (Crystal) v kapse se vraťte k páce v soše a vraťte ji do původní polohy. Po příchodu do elektrárny se podívejte na desku u druhého NMC dynama. Na ní vidíte prakticky to samé co předtím, ale od každé barvy jsou tu 3 kameny. Jděte „našlapat" správnou kombinaci na pyramidu, tentokrát nezáleží na barvě, ale na hodnotě jednotlivých kamenů. Seřaďte je od 1 do 12 a vždy šlápněte na přiřazenou barvu. Po vstupu do generátoru proběhněte dozadu kolem schodů a v dřevěné bedně si doplňte munici. Vyjděte po schodech a obdobným způsobem „zabijte" i druhý generátor. Vraťte se zpět do shelteru. Uložte si pozici a doplňte zásoby, poté odjeďte vedlejším výtahem. Projděte do další místnosti a následuje souboj s bossem. Kromě ohnivé vlny se dá vyhnout všem jeho útokům, proto máte obrovské pole působnosti. Po jeho zdolání přichází na scénu Kyle a společně s Ayou jdou za oním tajemným, který příšeru ovládal. Zde se poprvé setkáváte s Eve v reálném čase. Zvedněte zvonící telefon a po rozhovoru s Piercem prohledejte skříň na hračky, kde leží MD přehrávač (MD Player) a stojan na kapačky s krevní náhražkou. Promluvte si s Kylem a pokuste se odejít z místnosti. Budete zaskočeni dalšími maníky, na chlup podobnými tomu z Akropolis Tower, před kterými uteče Aya s Eve do sousední místnosti plné plynu, proto jednejte co nejrychleji. Z lékařské skříňky si seberte proteiny a promluvte s Eve, nebude s vámi chtít jít, proto se musíte podívat na důvod, proč chce zůstat. V průhledné schránce je její (a tím pádem i vaše) sestřička, promluvte dvakrát s Eve a počkejte, až za vámi nastoupí do výtahu. Po vyjetí na denní světlo Eve někam uteče, tak se ji musíte vydat hledat. V podvodním tunelu naleznete jednoho z Golemů, který unáší Eve k přistávací ploše pro vrtulníky. Při cestě si dejte pozor v obytné jednotce, kde na vás číhá neviditelný Golem. Pokud hrajete dobré zakončení, jděte do servisního centra, kde byl Pierce, a prohledejte telefon, najdete zprávu od Pierce (Message), která je vlastně jeho memo. Použijte telefon a zavolejte Jodie. Nyní pospíchejte do podzemního parkoviště (Underground Parking). Prohledejte otevřený ovládací panel zabudovaný ve stěně, v němž se nachází klíč od auta (Car Key). Pomocí čtyř tlačítek si můžete zadávat kombinace, nejprve stiskněte červené, žluté a zelené tlačítko. Vyjede vám přídavná kapsa pro vestu a po zmáčknutí modrého a žlutého tlačítka červené auto. Jděte ke kontrolnímu panelu a doktorovou ID kartou si otevřete bránu. Odjeďte autem a ve vedlejší šachtě seberte z motorky číslo 9 Evenina medvídka (Teddy Bear). Jděte do vrátnice a otevřete si bránu. V sousední místnosti jen stačí zlikvidovat Golemy, otevřít bránu a vyjít na denní světlo.





SEPTEMBER 6 2000 3.52 PM MOJAVE DESERT, NEVADA

Zde se opět zakončení rozdělují. Ve stanu si seberte krevní náhradu, okopírujte mapu ze stolu a uložte pozici. Vyjděte ze stanu, a pakliže jste jeli dobrý konec, bude vás tu očekávat Jodie a případně i Flint (při špatném Rupert). Promluvte si s Jodie, pak s vojákem u stanu a u brány do krytu. Poté budete moci doplnit munici z bezedných beden před stanem. Dokupte si u vojáka za autem další arzenál a vydejte se do krytu. Pokud jednou dojdete do samého nitra, není možnost návratu. V garáži zvedněte telefon a vydejte se do sterilizační místnosti, ale po cestě se zastavte v mrazáku pro Golemy promluvit s Piercem (poslední podmínka pro dobré zakončení), pokud máte při sobě Flinta, odvede vojáka ze sterilizační místnosti do ležení a vy pokračujte dál do servisního centra, kde vás již budou ostatní očekávat. Po zničení centra sjeďte výtahem dolů a vstupte do zničených dveří. Nyní následuje první boss. Po jeho zničení akorát stačí najít čtečku karet a do ní vložit doktorovu kartu. Pak už vás čeká ten nejtěžší z nejtěžších úkolů. Zabít Eve není zrovna lehké, ale jde to. Pokud si dáte čas a zjistíte, jakým útokům se vyhnout, nemělo by vám její poražení činit velké problémy.

Tímto se příběh *Parasite Eve 2* uzavírá.

Lukáš Kolínský

ZAKONČENÍ

Ve hře můžete vidět dobré a špatné zakončení, v závislosti na tom, zda jste splnili určité podmínky (viz v návodě). V průběhu hry se dají obě zakončení hrát stejně, i když s menšími změnami, např. jiné osoby apod., ale jinak se ve své podstatě od sebe nijak neliší. Po dokončení s dobrým koncem se vám zpřístupní některé zbraně a další vylepšeníčka pro hru v „Replay Mode". V něm si budete moci hru zahrát znovu i s vaší dosavadní výbavou, kontem a zkušenostmi a dohrát ji do druhého konce.

HODNOCENÍ

Po dokončení hry se vám (podobně jako v *Resident Evil*) dostane hodnocení od L do A a speciální ocenění S. To se zlepšuje v poměru k vašim získaným zkušenostem (EXP). Při prvním dohrání je nemožné získat ocenění S, ale postupným hraním hry a speciálních módů se vaše hodnocení zvyšuje a tím se získávají další a další bonusy. Z pochopitelných důvodů některé názvy věcí nejsou přeloženy.

EXP	Hodnocení	Získaný bonus
400,001+	S	Gunblade, Ringer's Solution, Eau de Toilette
200.001- 400.001	A	Hyper Velocity, Hunter goggles, MP Boost2
75.001 - 200.000	B	MM1, granáty airburst, Recovery
372.001 - 75.000	C	M249, náboje do .44 MaedaSP, Cola
69.001 - 72.000	D	44 Mongoose, náboje do magnumu, Skull Crystal
66.001 - 69.000	E	AS12, náboje R.Slug, náboje Firefly
62,001 - 66,000	F	brnění Aya Special, munici do 9mm Spartan, Lucky Card
57.001 - 62.001	G	Javelin, MD přehrávač, Holy Water
51.001 - 57.000	H	Pike, Lipstick, brnění Tactical Armor
44.001 - 51.000	I	Hammer, rozšíření obsahu brnění Belt Pouch, MP Boost
116.001 - 44.000	J	M203, Protein Capsule, munici do 9mm Hydra
14.511 - 16.000	K	bajonet M9, zásobník do M4A1, Flare
14.510 nebo méně	L	brnění Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery2



DOWNLOAD

VZBOUŘENÉ KOMIKSOVÉ POSTAVIČKY SE CHYSTAJÍ OVLÁDNOUT HOROROVOU SCÉNU.





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu
playstation@score.cz
Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tento měsíc se nám podařilo na disk vecpat úžasných osm hratelných demáčků a samozřejmě i několik hodně zajímavých videosekvencí. Je zde například pěkně dlouhá ukázka z *Tomb Raider: Chronicles*, včetně trajleru na filmovou verzi. Pokud jde o hratelná dema, vaší pozornosti se jistě budou těšit *Chicken Run*, kde musíte utéct z kurníku, *Time Crisis: Project Titan, Bugs And Taz, Frogger, Asterix* nebo *Ms Pac-Man*. To ale jen tak pro představu, teď dost keců a do toho - hezky si to užijte.

POUŽITÍ DISKU 36

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Svůj úkol začínáte v kurníku. Pak jdete na dvůr, dáváte si majzla na hafany - no a pokusíte se z toho dostat se zdravým peřím.

Mac: Aye! That's a thought. We could use that old butter knife from one of the huts, and I'm sure there are some broken shears around somewhere.

Chicken Run

■ **VYDAVATEL**	Eidos
■ **ŽÁNR**	3D adventure
■ **PROGRAM**	Hratelné demo

Tak zase trochu drůbeže. V *Chicken Run* se máte zhostit Ginger, jedné z nejstatečnějších slepic, co kdy chodily po tomhle světě, a bezpečně ji vyvést z drůbežárny.

Klíčovou úlohu zde hraje plížení, protože vyhnout se nástrahám a projít nepozorovaně kolem hospodářových psů, to chce fakt umění. No a kdybyste náhodou narazili na nějakou drobotinu, chovejte se laskavě, odveďte pozornost jinam a pak rychle pryč.

Ve hře máte dva úkoly: tím prvním je posbírat věci, které budete potřebovat k přestříhání drátů, tím druhým je nasbírat nějaké sirky a petardy.

Jakmile se vám během stanoveného limitu podaří tyto úkoly splnit, můžete si střihnout takovou minihru, v níž pomáháte v útěku i ostatním slepicím, a to tak, že je přivazujete k petardám a odpalujete z drůbežárny směrem ke svobodě.

Ale nenechte se mýlit, je to zatraceně těžký úkol, jenž vyžaduje obrovskou dávku šikovnosti. Když se vám to všechno povede, bude z vás hrdina, když ne, skončíte s nádivkou na pekáči a poteče po vás sádlo.

■ Ovládání

⊗	Výskok
⊡	Akce
△	Inventář
⊡	Hodit něco malým
L1 R1	Otočka

■ Další rysy

Kompletní verze hry zajímavým způsobem zachycuje napětí i atmosféru filmu, jenž byl hře předlohou. Kombinace plošinovkových adventur s plížením, řešením hádanek, minihrami, videoklipy a superbossy.

■ Další informace

PSM se slepičkám podívalo pořádně na zobák a přineslo playtest v čísle 33.









Sejmout týpky, co nosí šortky, to je vždy čertovská práce. Ale musíte to zkusit.

Time Crisis: Project Titan

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Střílečka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Už je to nějaký ten pátek, co jsme na PlayStation měli možnost vidět původní *Time Crisis* (skoro tři roky, abychom byli přesní), přičemž od té doby jsme jenom čekali, zbraně v plné pohotovosti, kdy si budeme moci vychutnat další díl téhle skvělé střílečky. Nyní je konečně po čekání, nastal čas oprášit starou dobrou pětačtyřicítku a připravit se na pěkný nářez - drsný, rychlý, prostě přesně jako za starých časů. Přirozeně pokud nemáte doma pistoli, nebojte nic, vždycky ji totiž můžete nahradit ovladačem.

Úkol máte relativně prostý, totiž pozabíjet co nejvíc lotrů a pak se z celé té šlamastyky dostat se zdravou kůží a bez olověné nádivky. Aby se vám to podařilo, budete se muset hodně krýt, uhýbat, odstřelovat předměty, které vám budou stát v cestě, a taky pumpovat tolik olova, že byste si z toho mohli otevřít fabriku.

■ Ovládání (s joypadem)

↑↓←→	Pohyb kurzorem/míření
△	Schovat se/nabít
✕	Střelba

S pistolí

Střelba mimo obrazovku / nabít

■ Další rysy

Dokončená verze hry bude velmi podobná své předchůdkyni - je to prostě jednoduchá poctivá střílečka, která se skoro neliší od ostatních. *Time Crisis: Project Titan* sice klade trochu důrazu na schovávání, a tak se můžete schovávat za různými předměty rozsetými po úrovních. Jako vždy, i teď jsou ti darebáci ve svém útočení neúnavní, takže musíte dávat zatraceně bacha a vždy být připraveni na další útok.

Hlavním rozdílem mezi *Time Crisis: Project Titan* a její předchůdkyní je v tom, že nyní máte větší volbu pozice, odkud lotry sejmout - člověk má prostě dojem, že má věci víc pod kontrolou, a tudíž hra nabízí uspokojivější zážitek.



Tasmánský čert se snaží jak čert, ale vždycky to taky nejde.





Bugs And Taz Time Busters

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	3D plošinovka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tahle absolutní novinka od Warner Brothers vás postaví do role oné neodolatelné dvojky Bugse Bunnyho a Taze neboli Tasmánského čerta. Naše demo by vám mělo přiblížit, jak asi bude tahle trojrozměrná plošinovka vypadat v kompletní podobě.

Vaším úkolem je provést tyhle dva roztomilé týpky Granwichem. Zdá se vám to nemožné? Nezoufejte, protože jak se budete prosekávat všemi těmi překážkami, Tweetie vám podá pomocnou ruku a pomůže se naučit nové triky a schopnosti. Rovněž si budete moci zahrát hru jménem Pelota a vyzkoušet na vlastní kůži i břišní tance.

■ Ovládání

△	Akční tlačítko
✕	Výskok
○	Chůze/uchokoptéra
□	Útok
R1	Přepnout mezi Bugsem a Tazem
L1	Přivolat další postavu
L1 R2	Otočení kamery

■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje další oblíbené postavy a čeká na vás spousta úrovní.

■ Další informace:

Chcete-li se o téhle hře dozvědět víc, pak neváhejte a přečtete si naše fundované hodnocení, jenž jsme provedli na straně 57 čísla 34. Sedmička je slušný výsledek.







Blitzkrieg v době římské. Dobýt Evropu, to je pěkně odvážný plán, a to dokonce i pro ty nejdrsnější animované postavičky. Hlavně si své pohyby naplánujte co nejpečlivěji.

Asterix

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNR	Strategická hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tak tahle hra i demo některé z vás určitě pěkně zmate. Dokonce překvapilo i nás, když se nám z ničeho nic zjevilo na redakčním stole. Někteří z vás si nicméně možná pamatují, že před nějakým časem, celkem dávno, v čísle 29, abychom byli přesní, jsme přinesli playtest hry *Asterix* od francouzské firmy Infogrames. Takže vězte, že tohle je trochu jiná hra, Infogrames se rozhodli zkusit to jinak, a dokonce obcházejí fámy, že na evropském trhu by se měl titul objevit každým dnem.

V tomhle malém demu můžete oprášit své přátelství s malým galským hrdinou a připravit se na hru, jejíž dokončení vám bude trvat déle, než byste postavili Eiffelovku.

Jde asi o tohle: musíte použít druidskou mast Getafix, připravit svá vojska na útok a odvést je do přilehlého římského sídliště, přičemž vaším nejvyšším cílem bude zmocnit se samotného Caesara.

■ Ovládání

↑↓←→	Pohyb kurzorem
⊗	Vybrat
⊕ (trojúhelník)	Zrušit výběr

■ Další rysy

Kompletní verze hry je strategická záležitost a trochu připomíná stolní hru, byť s notnou příchutí česneku a silnými, výrazně francouzskými podtóny. Je zde rovněž několik soubojů, nějaké to sbírání penízků a doslova přehršel trojrozměrných miniher.

■ Další informace:

Ti z vás, kteří už byli na světě, když vyšlo číslo 29, si možná pamatují naši recenzi. Tak či onak byla na jinou hru, takže ji raději nečtěte - jakmile se nám do ruky dostane tento pokus o nápravu reputace, povíme vám, jaký opravdu je.







Stará arkádová klasika se dočkala díky Hasbro Interactive nové verze.

Frogger 2

■ VYDAVATEL	Hasbro
■ ŽÁNR	Retro arkáda
■ PROGRAM	Hratelné demo

Už tomu bude nějaký ten čas, co jsme na PlayStation viděli původního *Froggera*, a ještě více vody uplynulo od časů, kdy jsme jej poprvé vídali v arkádách. Nicméně teď se u Hasbro pokusili o žabí renesanci.

V demu je vaším úkolem zachraňovat malé žabičky, které uvízly na různých místech v zahradě - celkem jich tu je pět. A být to zní dost překvapivě, vaší žábě se jaksi nelíbí voda, a tak musíte používat všemožná prkna, listy či krokodýly jako plošiny a z nich se odrážet.

Rovněž se musíte vyhýbat včelám, sekačkám, kolečkům a podobné havěti - tedy pokud to chcete přečkat ve zdraví. Nicméně kdybyste se přece jen dostali do průšvihu, vězte, že na jednom místě dema je ukryt život navíc. Pomocí ⊡ vysíláte radarové signály, jejichž prostřednictvím nacházíte malé žabičky. A když kolem vás poletí náhodou nějaký hmyz, ťukněte na ◎, čímž vystřelíte jazyk a - ne, nedáte nikomu vášnivý polibek - dáte si malou svačinku. No, zní to vábně.

■ Ovládání

⊡	Vysílání radarového pulzu na lokalizaci malých žabiček
⊗	Super skok
◎	Vystřelit jazyk

■ Další rysy

Tahle froggerovská verze je o něco složitější než ta předchozí a klade na hráče podstatně vyšší nároky.

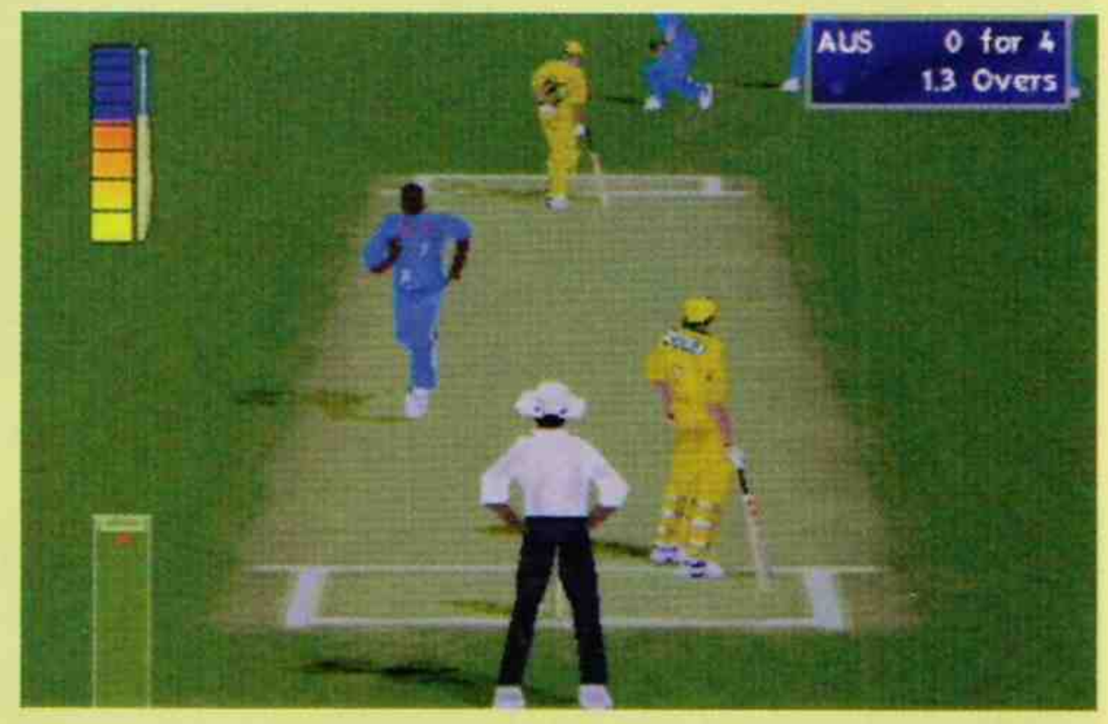
■ Další informace:

Člověk by si řekl, že *Frogger* bude touhle dobou už bradou vzhůru, ale on má pořád neuvěřitelný elán. Nenechejte si v žádném případě ujít naši skákající recenzi v minulém čísle.

OBSAHDISKU







No my tedy nevíme, nedali byste si radši něco adrenalinovějšího? Ale když teda myslíte.

Cricket 2000

■ VYDAVATEL	EA
■ ŽÁNR	Simulátor kriketu
■ PROGRAM	Hratelné demo

Ani *Cricket 2000* není nic nového pod sluncem a od jeho vydání už taky uplynulo hezkých pár dní. Jenže ona tahle hra u nás není zrovna v kursu (proč taky, je to nejnudnější sport pod sluncem), takže jsme o ní pro jistotu pomlčeli. Když však zazvonil telefon z Anglie a bylo nám nabídnuto hratelné demo, řekli jsme si proč ne - jedno demo navíc neuškodí. A také pochopíte, proč jsme o tom nikdy nepsali.

■ Ovládání

Pálka

↑↓←→ Pohyb pálkaře/směr odpalu

○ Silný úder

✕ Úder/sprint

Míček

↑ Vrátit k obránci branky

↓ Nadhazovač

✕ Spustit a zastavit měřidlo vzdálenosti

■ Další rysy

Kompletní hra obsahuje skvělé komentáře od Richie Bernauda a Davida Gowera, všechny velké prestižní zápasy, mezinárodní týmy, světový pohár a taky „velkou šestku".

■ Další informace:

Pokud byste chtěli jít do kriketu naplno, pak si přečtěte naši recenzi v.... vlastně ne, raději se nechte vyšetřit, to by mohlo pomoci.





Doleva, doprava, doleva, trochu, bacha, uhnout.

Ms Pac-Man

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Retro arkáda
■ PROGRAM	Hratelné demo

Ms Pac-Man asi bude hned po slečně Croftové naší nejoblíbenější ženskou postavou. Vybaveni Pac Dot Radarem - ten dostanete hned na startu - se totiž pouštíte do aztéckého labyrintu, sbíráte puntíky a ovoce, přičemž se zároveň musíte vyhýbat strašlivým duchům.

Naštěstí máte při ruce ctihodného profesora Paca, který vám vysvětlí funkci některých nových věciček, jež se v této verzi objeví poprvé.

■ Ovládání

✕ Přiblížit

△ Oddálit

■ Další rysy

Kompletní verze hry obsahuje spoustu úrovní plných bludišť, obývaných četnými duchy.

■ Další informace:

Recenze vyšla již v minulém čísle a hra si vedla dobře - obdržela 7/10.





Trať rozbijte napadrť, přírodu zničte, les zbavte klidu - vždyť jsou to bugatky!

Re-Volt 2

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ ŽÁNR	Závodní hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tahle hra, jinak také známá pod názvem *R/C Revenge* vás staví do drsného světa dálkově ovládaných závodů bugatek. V tomto demu na vás čekají tři kola v lese, ale vyřádíte se, to bezpochyby.

■ Ovládání

↑↓←→ Volant

✕ Plyn

△ Skočit

○ Vystřelit ze zbraně

□ Zpomalit

L1 Návrat do normální polohy

L2 Ohlédnutí

R1 Otočka na zataženou ruční brzdu

■ Další rysy

Celkem na vás v této hře čeká 20 okruhů, plus traťový editor, takže si můžete ještě nějaké přidělat a původní designéry dokonce zahanbit. Rovněž máte k dispozici široký výběr vozidel, které se neztratí v žádném terénu - včetně náklaďáků a motorových člunů.

■ Další informace:

Pokud se o tomto titulu chcete dozvědět více, pak si nalistujte naši recenzi v *PSM31*.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED DO BUDOUCNOSTI

Tomb Raider: Chronicles

■ VYDAVATEL	Eidos
■ ŽÁNR	Akční adventure
■ PROGRAM	Video

Tak tady máte konečně příležitost podívat se, jak vypadá jeden z nejtoužebněji očekávaných titulů loňského roku - tedy pokud jste si ho už nekoupili, přeci jen vyšel už před nějakým časem. V našem videu zavítáte do čtyř různých světů, které nejnovější díl *Tomb Raidera* nabízí, a pak si můžete prohlédnout trailer na chystaný film - co více byste chtěli. Laru s nahou prdelkou a plně hratelné demo? Věřte nám, že tvrdě pracujeme na obojím. Snad se nám to dříve nebo později povede, držte palce!





Lara se vrátila
a vůbec nevypadá špatně.

Spyro: Year Of The Dragon

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	3D plošinovka
■ PROGRAM	Video

Tady máte další šanci podívat se, co se zrovna děje v dračím světě. Vždy ochotný Spyráček si naložil na hřbet děsně těžký úkol zachránit ohrožená dračí vajíčka. Ve hře na vás čekají staří známí, jako Sparx, Hunter či Moneybags. Rovněž tu je celá řada miniher, včetně skateboardu, závodů ve člunech a jízdy v tanku. Tenhle titul je fakt akčně nadupaný a ze všech spyrovských her zatím nejlepší.

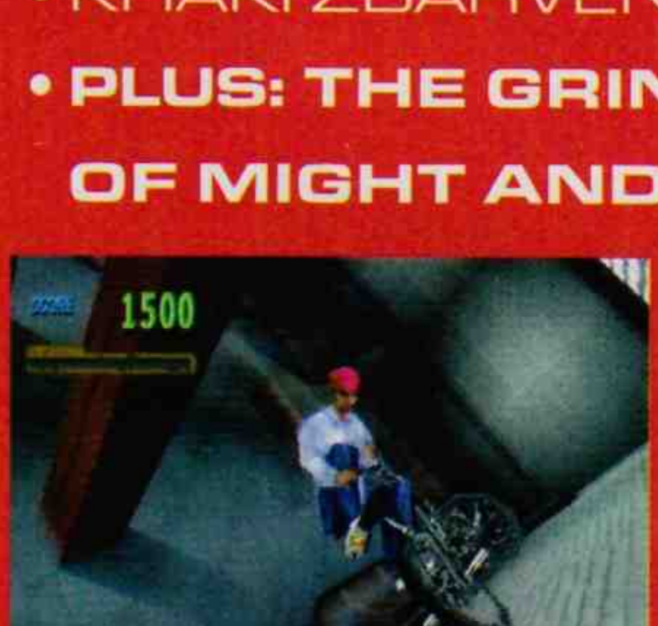




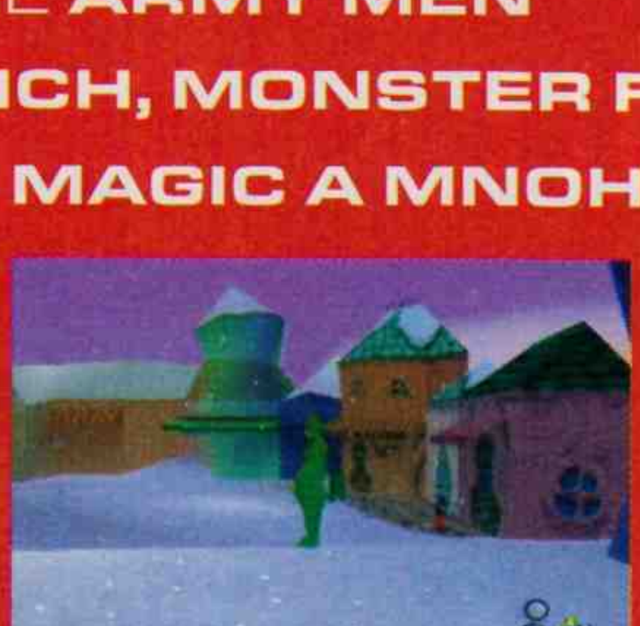
PŘÍŠTÍ MĚSÍC NA CD

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT...

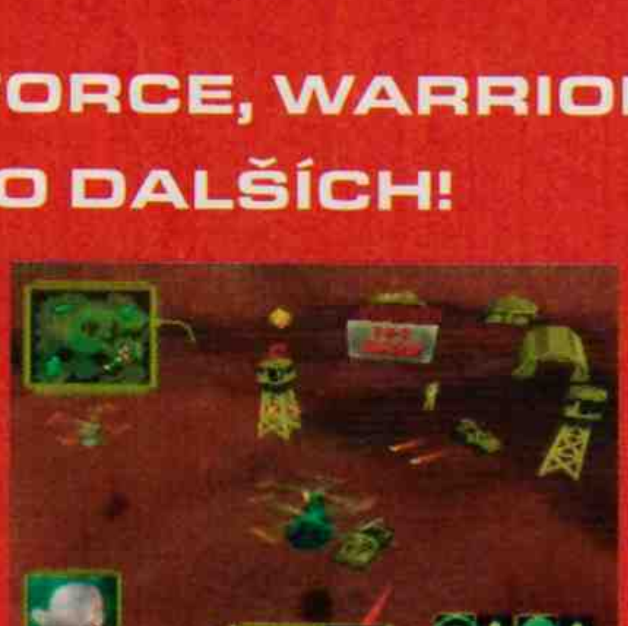
- KONEČNĚ **MAT HOFFMAN'S PRO BMX**
- TVRDÉ, LEČ SRANDOVNÍ **READY 2 RUMBLE ROUND 2**
- KHAKI ZBARVENÉ **ARMY MEN**
- **PLUS: THE GRINCH, MONSTER FORCE, WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC A MNOHO DALŠÍCH!**



Matt Hoffman's Pro BMX



The Grinch



Army Men



Ready 2 Rumble 2



PlayStation®2

RECENZE ■ PREPLAYE ■ NOVINKY ■ INFORMACE



BŘEZEN 2001



S88 STAR WARS: STARFIGHTER

„VŠECHNY LODĚ MAJÍ SVÁ SLABÁ MÍSTA, TAKŽE SE UPROSTŘED VŠÍ TÉ ZBĚSILÉ PALBY MUSÍTE SOUSTŘEDIT NA JEDEN BOD..."

OBSAH



S90 UNREAL TOURNAMENT



S91 PS2000 DIGITAL



S87 WRC 2001

ONIMUSHA WARLORD

Horor revival!

Capcom odložil své *Resident Evil Code Veronica* i *Devil May Cry* až na prosinec, takže se od tohoto specialisty na survival horory nejdříve dočkáme *Onimusha Warlord*.

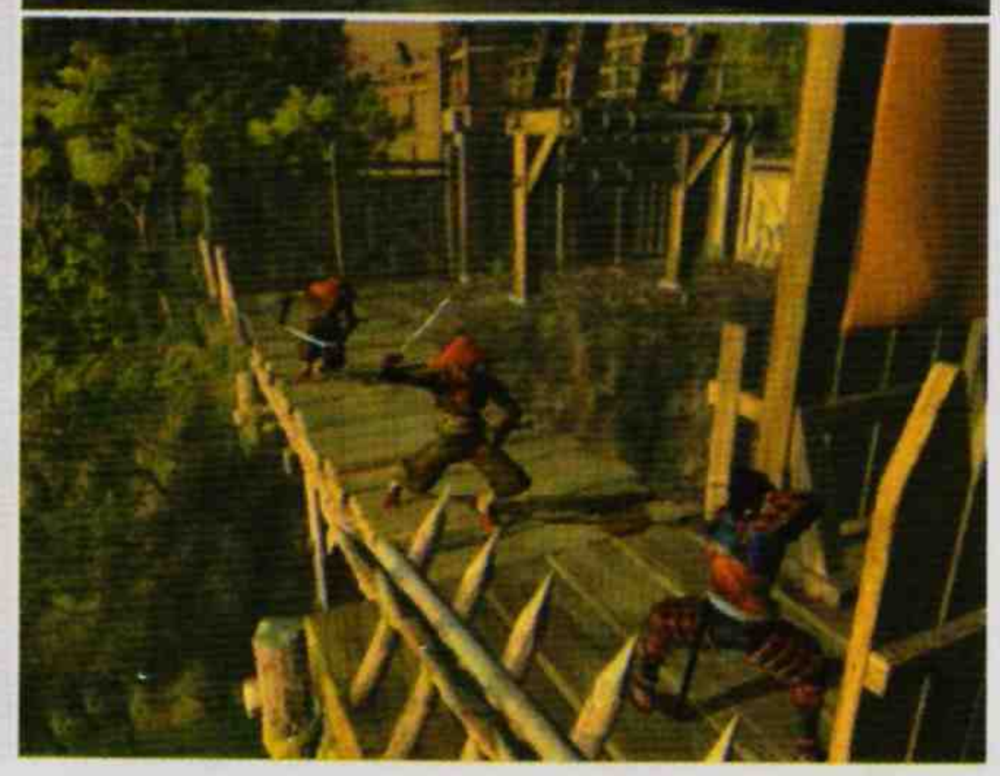
Onimusha Warlord se odehrává v Japonsku v šedesátých letech 16. století, a co se la-



dění týče, připomíná hra něco mezi *Resident Evil* a *Tenchu*. Po příběhové stránce hra možná není ničím neobvyklým, nicméně bojové scény jsou neuvěřitelně plynulé, stylově je hra naprosto brilantní a stříhané scény jsou doslova ohromující. K tomu si připočtěte četné hádanky ve stylu *Resident Evil* a máte kandidáta na jednu z nejdychtivěji očekávaných her léta.

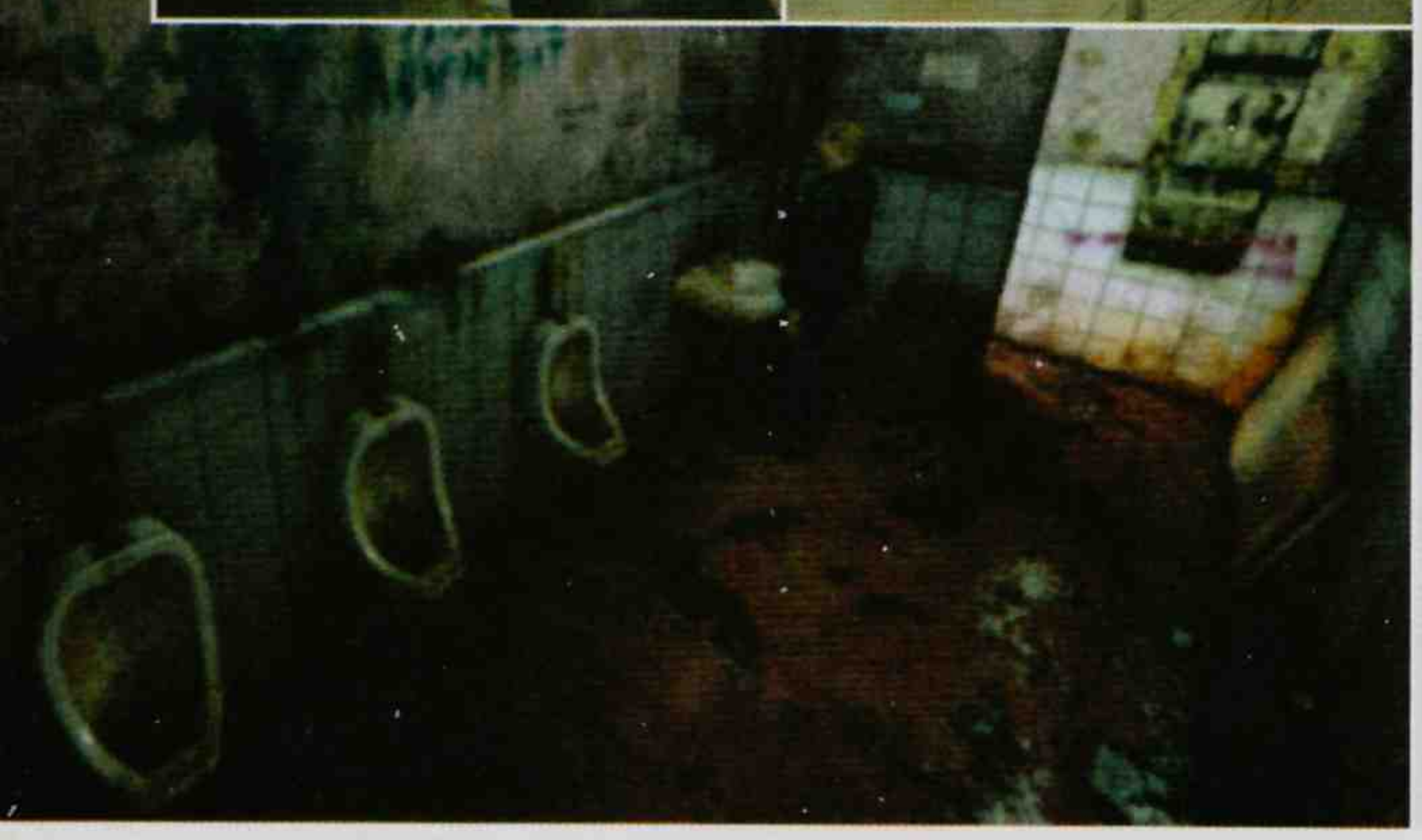
Abyste tomu ale věřili, musíte hru prostě vidět. Což naštěstí taky můžete - *Onimusha Warlord* vám odhalí své vnady, pokud navštívite internetovou stránku *www.capcom.com/onimusha_teaser.htm* - zde se můžete přesvědčit na vlastní oči. A jelikož ve Státech se hra objeví už v březnu, můžeme se domnívat, že k nám, na starý kontinent dorazí někdy během května. ■











SILENT HILL 2

Enjoy The Silence

Dychtivě očekávané pokračování hororu *Silent Hill* udělalo další ohromný skok kupředu a notně se přiblížilo našim setmělým obývákům - dokonce jsme se teď dočkali prvních fotek, pořízených přímo ze hry.

Co se týče děje, žádné nové zprávy nemáme, ale jak ukazují obrázky, hra bude naprosto fantastická. Ještě než k vám dorazí v plné parádě, můžete si z četných internetových stránek stáhnout ukázku. Stačí do jakéhokoli vyhledávače napsat „silent hill 2 trailer" ...no ale pak se běžte rychle schovat za sedačku. ■



PS2 STRUČNĚ

VŠECHNY NOVINKY O PS2, KTERÉ LZE OTISKNOUT.

Sony oznámila, že pevný disk pro PS2 s vestavěným broadbandovým adaptérem se na trhu objeví koncem roku 2001. Ovšem abyste rozkoše slibované pevným diskem okusili v míře opravdu vrchovaté, budete potřebovat broadbandový přístup. Jinak Sony slibuje, že co se velikosti disku týče, bude „počet gigabajtů dvojciferný."

Sony Czech udělali radost všem fandům PlayStation a ohlásili první snížení ceny PlayStation 2. Od nynějška vás tenhle zázrak přijde na pouhých 18990,- Kč.

Strašlivá robotí bojovka *Zone Of The Enders* beztak vyhlížela jako potenciální bestseller, a to dokonce ještě předtím, než vešlo ve známost, že v krabici bude ke hře přiloženo hratelné demo *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*. Na duben si proto nic neplánujte. podíváme se společně do budoucnosti.

Sony reagovala na kritiku, že DVD přehrávač v PS2 je vadný, která se na ni snesla poté, co majitelé *Toy Story* nerozchodili na svých konzolách přiložené filmy. Problém spočívá v tom, že ohledně DVD neexistuje žádný standard a v případě některých DVD, jejichž kompatibilita s PS2 nebyla ověřena, proto může docházet k problémům. Pokud i vy máte problémy s *Toy Story*, volejte Buena Vista Home Entertainment.

Když už jsme u těch DVD - až se na trhu objeví film *Tomb Raider*, což bude někdy v roce 2002, bude obsahovat bonusy, s jejichž pomocí v budoucích verzích Lařiny hry odemknete nové, jinak skryté úrovně. Alespoň filmaři to tvrdí.

GT3

Rallye Turismo







Čekání na *Gran Turismo 3* pokračuje, neboť SCEI právě oznámila, že hru nevydá v Japonsku dříve než v dubnu, aby „bylo možné titul po stránce kvality dovést co nejdále." Takže není moc pravděpodobné, že by se u evropských břehů hra vylodila dříve než v červnu, možná i později.

Máme ale i dobrou zprávu, a to tu, že hra bude podle všeho skutečně vynikající. Měli jsme možnost vyzkoušet si fakt úžasné úplně nové demo, kde je jedna nová, naprosto skvělá kára, tvarem připomínající spoilery ověšenou Toyotu Supra. A i když my v těchto hrách téměř vždy volíme pohled zevnitř auta, nelze neužasnout nad tím, jak bombasticky to vypadá i zezadu. Skutečně parádní záležitost.

A co víc, vylepšení doznala i rallye část, kde se teď můžete těšit na skvostně nadupané Subaru Impreza. Řízení je naprosto dokonalé, pozornost věnovaná detailu člověka doslova omráčí. Dokonce se na sklo přilepuje i bahno odlétávající od kol - pokud si tedy nenajdete jinou stopu, za chvíli nic nevidíte. No, už se nemůžeme dočkat. ■

■ VÝVOJ *PARAPPA THE RAPPERA 3* JE U KONCE, HRY BYCHOM SE MOHLI DOČKAT SNAD JIŽ V LÉTĚ. ■ *METAL GEAR SOLID 2* MÁ BÝT PRÝ POSLEDNÍM DÍLEM ÚSPĚŠNÉ SÉRIE. DOUFEJME, ŽE SE TO NEPOTVRDÍ...









Jen si to představte: *WRC2001* je naprosto úžasná. Všechny tyto fotky pocházejí přímo ze hry.

PLNÉ BLATA

World Rally Championship 2001

PRVNÍ RALLYE NA PS2 JE ZABLÁCENĚ ÚŽASNÉ.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝVOJÁŘSKÁ FIRMA:** Evolution Studios
- **ŽÁNR:** Rallye
- **SPECIALITY**
  - Díky úplné licenci jsou zde všechna auta, jezdci i 14 tratí z posledního MS v rallye
  - Plně modelovaný kokpit nabízející autentický zážitek z řízení v první osobě
  - Systém replayů opakující nejhezčí okamžiky z každé části
- **DATUM VYDÁNÍ:** Podzim
- **KONTAKT:** www.evos.net



Neměli jste dobrý pocit z rallye úrovní v *Gran Turismo 3*? Připadaly vám příliš nablýskané? A přišlo vám divné, že nikdo nemluvil o hře s Colinem McRaem pro PS2? Inu, pokud se všechno to bzučení obklopující *World Rally Championship 2001* dokáže proměnit v něco, co se jen trochu bude podobat té úžasné hře, jež nám je tímto slibována, pak na ty ostatní hry můžete úplně klidně zapomenout.

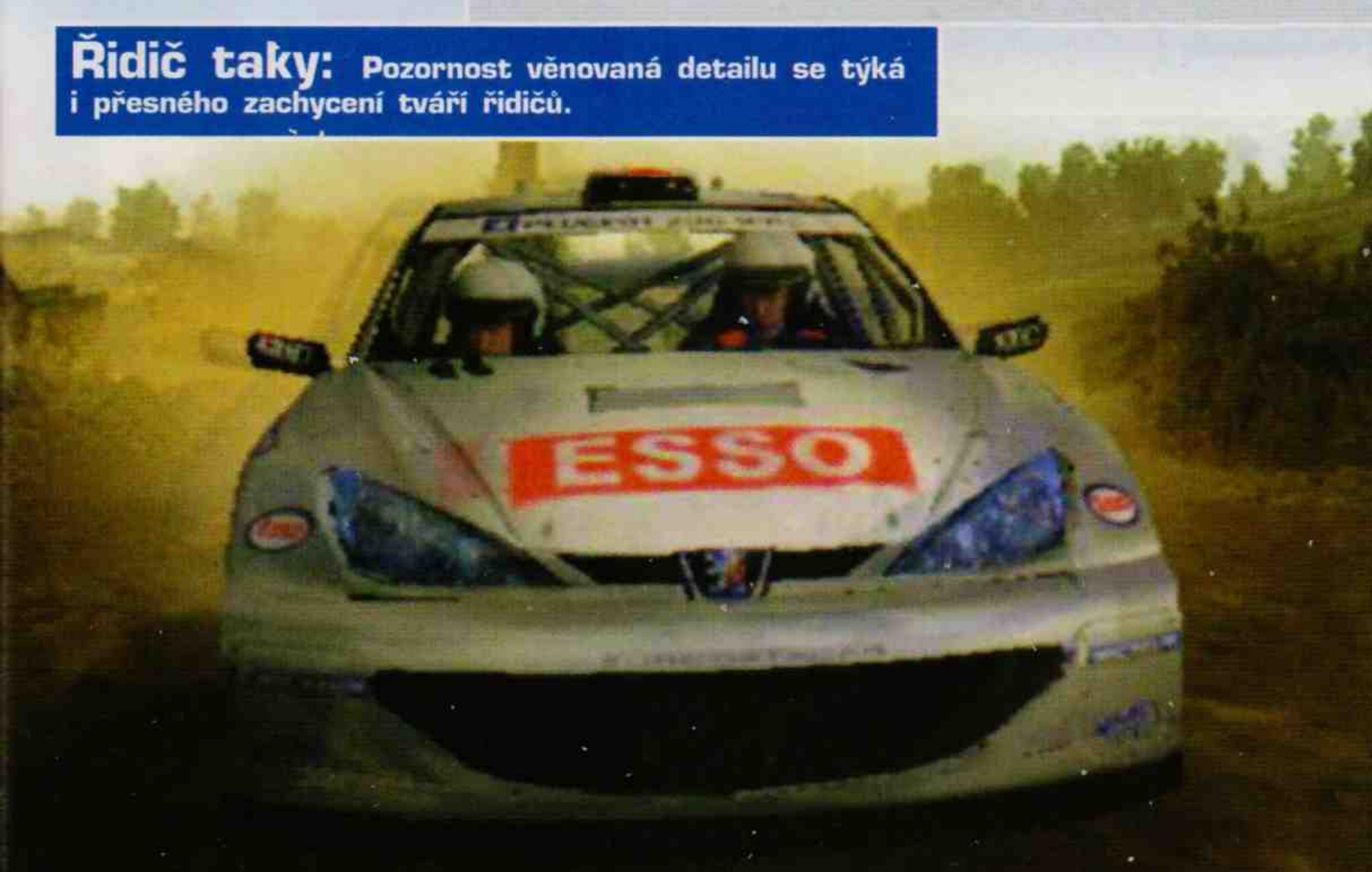
A to říkáme proto, že na rozdíl od mnoha jiných her, které se mají v tomto roce objevit, jsme měli možnost si ji i vyzkoušet na vlastní kůži. A „vyzkoušet na vlastní kůži" v tomto ohledu znamená vyzkoušet naplno, tj. že spoilery, světla i nárazníky doslova létaly vzduchem.

Abyste ale nepropadli omylu, v žádném případě to není starý *McRae*, naklonovaný pro potřeby PS2. Jen si to vezměte: V těch drsnějších etapách se můžete řítit po horských cestičkách, jezdci jsou vyvedení do nejmenšího detailu a plně animovaní, a když s auťákem vlítnete stopadesátkou po straně do zatáčky, čekají vás pořádné turbulence, jejichž odraz lze vidět i v třepotajícím se listoví stromů.

To by samo o sobě přirozeně neznamenalo nic, pokud by se auto řídilo jako nákupní vozík naložený betonem. Ale na základě nesčetných kol, která jsme měli možnost si ve *WRC2001* projet, nelze než konstatovat, že hra disponuje jak vyvážeností, tak skvělým záběrem, a to u povrchů všeho druhu. Jediné, co nám zde chybělo, byl propracovaný systém kolizí, nicméně toto byla pouze raná verze a jsme přesvědčeni, že právě kolize jsou dalším velkým úkolem Evolution Studios.

Tvůrčí ředitel Martin Kenwright přiznává, že cílem, který si u *WRC2001* vytkli, je smazání hranic mezi hrou a skutečností. Hra má úžasné efekty, co se počasí týče, doslova neuvěřitelné zpětné záznamy a pozadí modelovaná na základě satelitního zaměření skutečného terénu, takže co se terénu týče, nabízí vysokou míru realističnosti. ■

Ben East



Řidič taky: Pozornost věnovaná detailu se týká i přesného zachycení tváří řidičů.

Brzdi, brzdi!

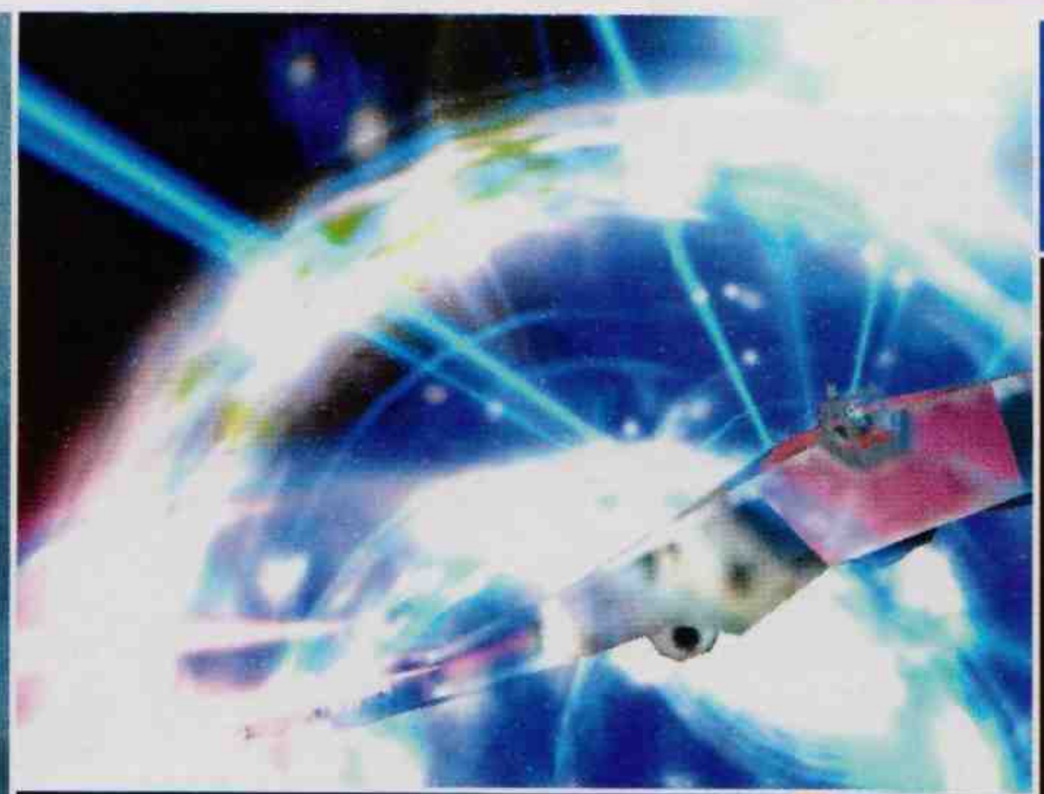




Pohled zevnitř auta, tzn. že vidíte i palubní desku a volant, přišel v závodních hrách často nazmar. Sice ve většině případů působí realisticky, ovšem záběr je příliš úzký na to, aby měl člověk z řízení nějaký požitek. Ne tak ale ve *WRC2001* - zde je pohled z perspektivy první osoby skutečně tím jediným způsobem, jak lze hru hrát, zvláště když v těch drsnějších pasážích vedle vás neustále poskakuje hlava spolujezdce.

■ KAŽDÉ AUTO JE VE SMYSLU NASTAVENÍ A CHOVÁNÍ TAK REÁLNÉ, JAK TO JEN JDE ■ VÝKON AUTA SE V PRŮBĚHU MISÍ VZHLEDEM K OPOTŘEBOVÁNÍ ZHORŠUJE - *GRAN TURISMO 3* MÁ CO DOHÁNĚT!







Vizuálně naprosto dokonalé planety: Rozlehlé světy ve *Starfighteru* vypadají naprosto úchvatně a úžasné jsou i při pohledu zblízka.



CHCE OHROMIT

Star Wars: Starfighter

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Activision
- **VÝROBCE:** LucasArts
- **ŽÁNR:** Střílečka
- **SPECIALITY**
  - Prostředí a plavidla z filmů
  - Skrytá plavidla
  - 16 úrovní v otevřeném kosmu nebo na jednotlivých planetách
- **DATUM VYDÁNÍ:** Březen
- **KONTAKT:** www.lucasarts.com

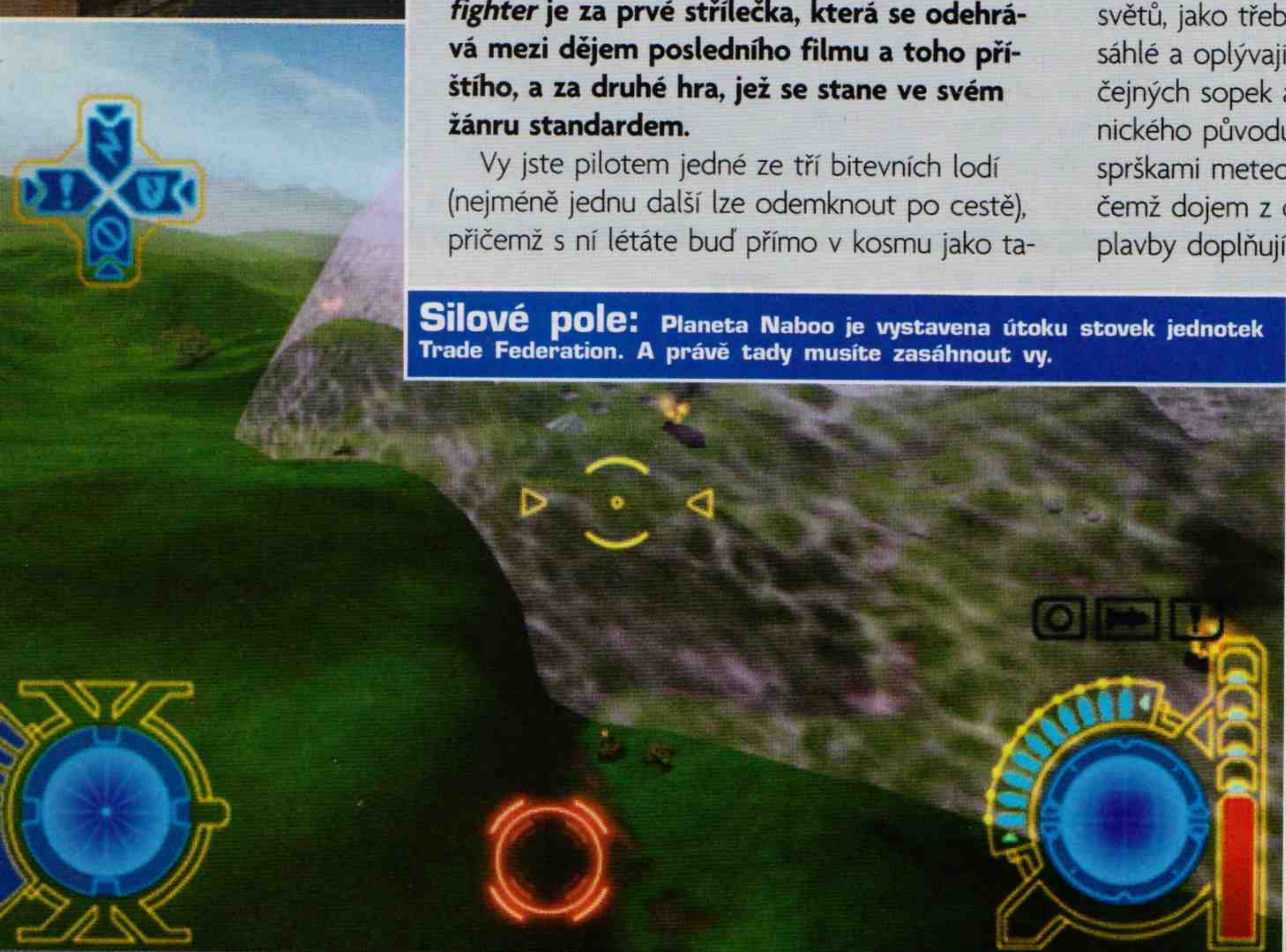
ŽÁDNÉ X-WINGY NEBO TIE-FIGHTERY, ALE DEATHSTAR

Vezměte si *Star Trek: Invasion!*, přihoďte špetku vynikající grafiky, jakou skýtá PS2, mnohem atraktivnější licenci a co dostanete? Velice slibný koktejl jménem *Star Wars: Starfighter*. *Starfighter* je za prvé střílečka, která se odehrává mezi dějem posledního filmu a toho příštího, a za druhé hra, jež se stane ve svém žánru standardem.

Vy jste pilotem jedné ze tří bitevních lodí (nejméně jednu další lze odemknout po cestě), přičemž s ní létáte buď přímo v kosmu jako takovém, nebo nad povrchem jednotlivých planet. Veškeré reálie jsou přejaty přímo z filmu a atmosféra života na každé z planet je dokonale zachycena - částečně i díky naprosto skvělé vizuální stránce hry. Krajiny mimozemských světů, jako třeba na planetě Naboo, jsou rozsáhlé a oplývají geologickými detaily - od obyčejných sopek a řek po obrovské gejzíry vulkanického původu. Kosmický prostor je zaplněn sprškami meteoritů, nespočtem dalších lodí, přičemž dojem z dosud nejrealističtější kosmické plavby doplňují výtečné světelné efekty.

OBRANA NABOO

Hned naše první mise se ukázala být čímsi na způsob křtu ohněm. Naším úkolem je totiž obrana obřího štítu nad městem Naboo proti těžké artilerii Trade Federation. A jak se přibližujeme k prvnímu cíli, dáváme našemu křídlu povel k útoku a sami plánujeme přesun k druhému dělu. Vzápětí se však objevuje letka bombardérů a my spěcháme zasáhnout - naši droidi propadají zmatku, neboť jsme zasaženi palbou z různých úhlů. V celém tom zmatku nám jaksi ušlo, že na bojiště mezitím dorazila dvě obrovská in-

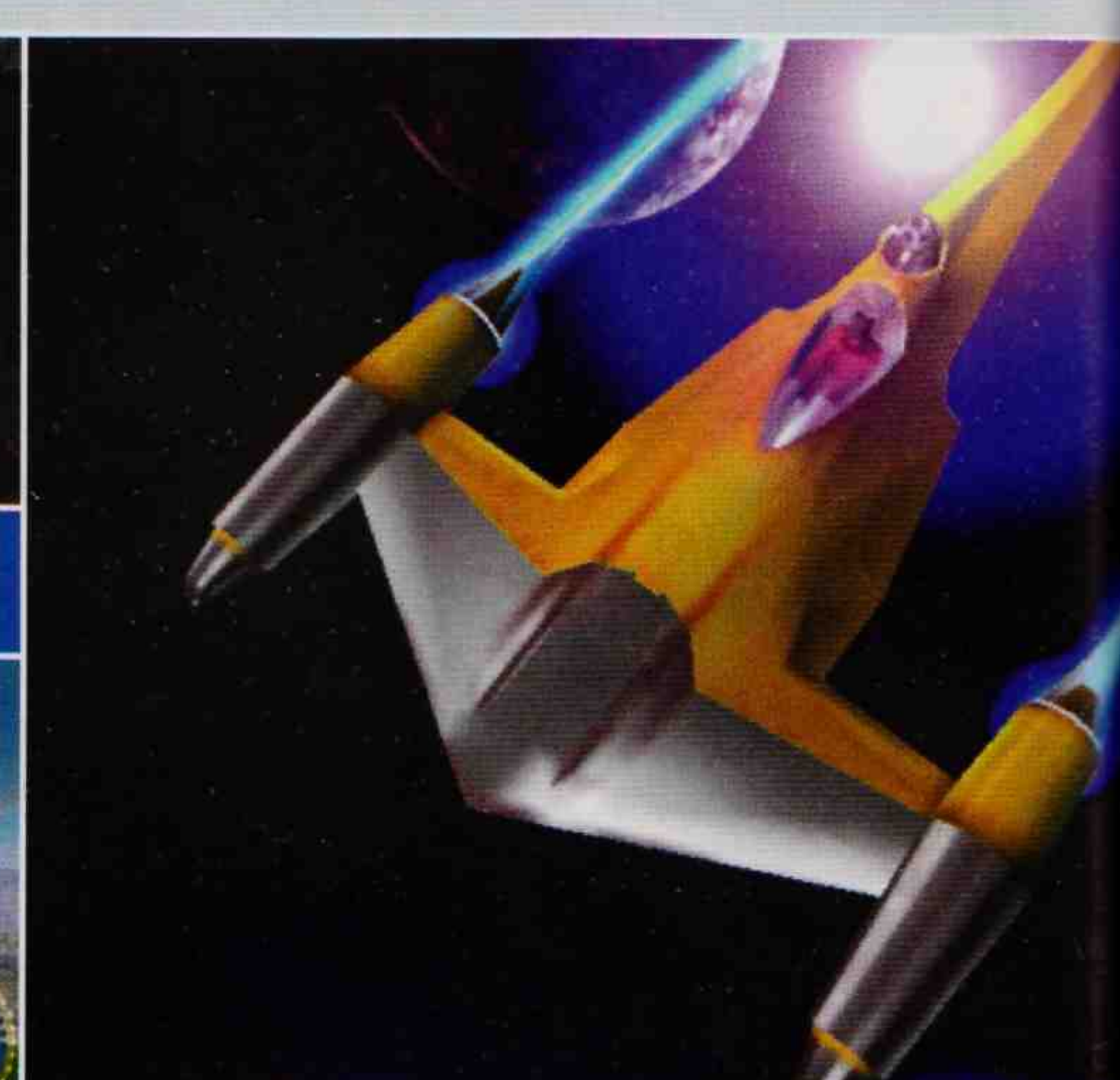


Silové pole: Planeta Naboo je vystavena útoku stovek jednotek Trade Federation. A právě tady musíte zasáhnout vy.



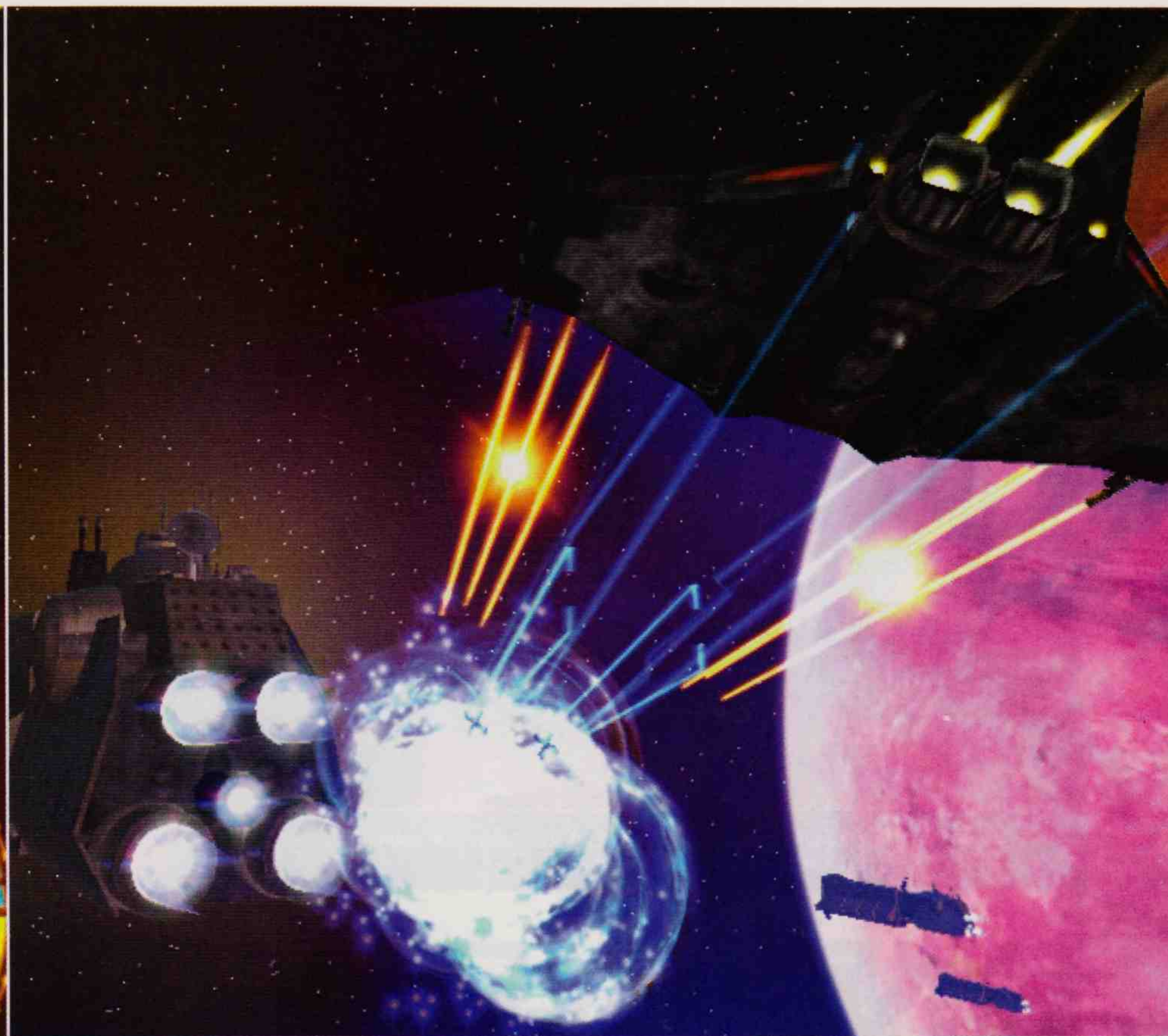
Vetřelci z kosmu: Musíte je hledat a ničit.





■ VRCHOL HRY OBSAHUJE NÁLET NA OVLÁDACÍ LOĎ DROIDŮ, INSPIROVANÝ ZÁPASEM ANAKINA V *EPIZODĚ 1*. ■ ČÍM DÉLE LASERY POUŽÍVÁTE, TÍM MÉNĚ JSOU ÚČINNÉ A ZBRANĚ RŮZNĚ REAGUJÍ NA RŮZNÁ PROSTŘEDÍ.





Dvojí likvidace: Standardní lasery z vaší lodi jsou podporovány sekundárními zbraněmi, jakými jsou například smrticí řízené střely.

PLNÁ LASEROVÝCH VÝBUCHŮ.

vazní plavidla, která na povrch planety vykládají tanky a jiné těžké zbraně.

A jak se vzdalujeme už od zničeného obranného štítu, naplno se rozzuřila bitva mezi zaskočenými jednotkami armády Naboo a hordami žoldáku Obchodní federace - do bitevní vřavy přispíváme masivním ostřelováním a krajinu skrápí jeden výbuch za druhým.

AKČNOST V BOJI

Tím nejlepším je ve *Starfighteru* zcela nepochybně dojem z bitev. Ty představují doslova útok na všechny vaše smysly i instinkty. Vedle záření laserů vás ohromí i úžasné zvukové efekty, skvěle napomáhající zaměřování - jakmile se totiž přibližujete k nepřátelské lodi, váš palubní počítač vydává stále silnější varovný signál.

Navíc zatímco řvete rozkazy na své střelce na křídlech, oni vám zpětně podávají hlášení a slyšíte dokonce i v krvi se dusící řev smažících se nepřátel, přičemž dojem jenom umocňuje téměř fotografická kvalita explozí. Všechny lodě mají svá slabá místa, takže uprostřed vší té zběsilé palby se musíte soustředit na jeden bod a na něj tvrdě a rozhodně udeřit, což tedy není žádná hračka. Když uspějete při své misi i v druhém cíli, dostanete vyznamenání - až jich získáte dostatečný počet, dostanete novou bitevní loď.

Verze, kterou jsme testovali a která ještě ani zdaleka není kompletní, nejenže skvěle vypadá, úžasně se hraje, ale ještě v člověku skutečně navodí dojem, že je součástí světa *Hvězdných válek*. No není to skvělé? ■

Lee Hall



Velké třesky: Exploze ve *Starfighterovi* jsou rozkoš pohledět a umocňují dojem nebezpečí.

Wingmani

Starfighter je mnohem víc než jen obyčejná střílečka. Jen zřídkakdy jdete do mise sami, často vás někdo doprovází a je pod vaším přímým velením. Řídí se přesně dle vašich základních rozkazů (celkem tu jsou čtyři), přičemž každý z nich odpovídá jedné směrové šipce na vašem joypadu. Střelec na křídle vás může buď krýt, zaútočit na cíl jako první, nahlásit vám, jak si loď v bitvě stojí, anebo může chránit určené plavidlo. To je vítaný taktický prvek, naprosto nezbytný pro úspěch v pozdějších úrovních, kde jste vystaveni mnohem rozmanitější nepřátelské palbě.



Palba od kámošů: Pokud spolubojovníkům nařídíte, aby vám s útokem pomohli, ušetříte jak čas, tak munici.

■ VÝVOJ HRY INSPIROVAL KE KRÁTKÉMU TŘÍDÍLNÉMU PŘÍBĚHU, NAZVANÉMU *STARFIGHTER TRAP* A ZVEŘEJNĚNÉMU NA INTERNETU NA *WWW.STARWARS.COM/EPISODE-I/FEATURES/STARFIGHTER/*



Skutečně strašlivé: Existuje na 101 způsobů, jak zabít nepřítele, ale čím větší zbraň, tím větší svinčík. Fuj!



Zakletá čtyřka: Hodiny a hodiny můžete strávit v labyrintu, kde se budete potkávat se svými kámoši a opakovaně je likvidovat. Roztomilé!



UNREAL TOURNAMENT



TOHLE JE TA PRAVÁ ŘEZNIČINA!

Unreal Tournament vkročil do hluboce vyrytých stop populární *TimeSplitters* ve snaze urvat korunu nejlepšího masakru pro sebe. Nicméně drsný příběh od Free Radical může i nadále spát klidným spánkem. Jakkoli je *Unreal Tournament* totiž nadupán výbušnými zbraněmi, hezky vyvedenými arénami a především zběsilým dějem plným krve, zrazuje jej nedostatek originality a až neuvěřitelně malá rychlost v režimu pro více hráčů.

Unreal Tournament je už hezkých pár měsíců obrovským hitem na PC a verze pro PS2 se od své předlohy příliš neliší - pobíháte po opuštěných, několikaposchoďových arénách, přičemž se účastníte jak individuálních, tak týmových her (například Deathmatch nebo Capture The Flag), v nichž jde tím či oním způsobem o to nadělat ze svých nepřátel porcičku syrového masa.

Bohužel trochu zklame, že režim pro jednoho hráče nemá žádný výraznější dějový příběh, a tak je to vlastně jen takový do nekonečna protahovaný trénink, kde můžete tříbit své schopnosti do režimu pro vícero hráčů.

Důvodem pro koupi je ale především režim pro více hráčů.



Režim Deathmatch začínáte v aréně Oblivion čili Zapomnění - ostatně všechny arény mají charakteristické názvy, jako Agony (Agónie), Curse (Kletba) či Tempest (Bouře) - a vaším úkolem je prostřílet se stále složitějšími pasážemi, přičemž proti vám stojí nepřítel (obtížnost soubojů lze nastavit) s velmi slušnou AI.

Důvodem pro koupi podobného titulu je ale především režim pro více hráčů; právě tady zákazník očekává to nejlepší. A taky se mu jej dostane: navzdory už zmíněné pomalosti totiž hra díky svému charakteru plnému krve a honiček skýtá úžasnou zábavu. A temné stíny nápaditých a dobře provedených bitevních zón nabízejí jen velmi slabý úkryt před nemilosrdným pronásledováním ze strany vašich nepřátel.

Celkem na vás čeká 22 hratelných postav - 11 jich máte k dispozici rovnou od začátku, zbytek lze odemknout v průběhu hry. Většinou to jsou obvyklé vojenské typy, něco ve stylu *Matrix*, a také pár trochu bizarních monster. I vaše výzbroj sestává ze standardních položek.

UT je celkem povedená konverze z PC a rovněž jedna z her, které nepochybně budou profitovat ze slibovaných on-line schopností PS2. A než se tyto skutečně stanou realitou, dokáže *UT* nabídnout rozptýlení, pokud jste už unaveni *TimeSplitters*. ■

Nick Ellis

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Infogrames
- **VÝROBCE:** Epic Games
- **DATUM VYDÁNÍ:** Březen
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** od 15 let
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Pomocí hubu FireWire lze propojit až čtyři PS2
  - Kompatibilní s jakoukoli USB myší a klávesnicí
  - Pět různých herních režimů

WWW.UNREALTOURNAMENT.COM/PS2

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Povedená střílečka pro vícero hráčů, jen o fous pozadu za *TimeSplitters*.

JATKA

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** **Quake II** (PSM20, 10/10) Krvavé, brutální a spousta zábavy.
- **PS2:** **TimeSplitters** (PSM34, 9/10) Úchvatná, originální a ultra drsná arénová bojovka.




Dálkový ovladač nepatří mezi zázraky designu, ale je plně funkční - má všechna potřebná tlačítka. Je tak malý, že by se vám mohl ztratit...





Bože můj! Je to větrák, není to větrák? Není to větrák! Jsou to poměrně výkonné reproduktory.

CAMBRIDGE SOUNDWORKS PS2000 DIGITAL

GRAFIKA NENÍ VŠECHNO.

FAKTA

- **DISTRIBUTOR V ČR:** Actebis Computer s.r.o. tel.: 02/330 911 11
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **PARAMETRY**
  - Podpora Dolby Digital v podobě různých zvukových formátů
  - Malé rozměry, vejde se skutečně všude
  - Dálkové ovládání
  - Lze připojit i k PC, věži, discmanu atd.

Také vám čas od času přijde, že zvuk her a hudby reprodukovaný pomocí vaší konzoly a televizoru je poněkud tupý a neostrý ve srovnání se zvukem, jaký bychom si zasloužili? Nám rovněž. Ovšem co je důležitější, nelíbilo se to ani firmám Creative a Cambridge SoundWorks, které vytvořily špičkovou reproduktorovou soupravu PS2000 Digital, jež by měla z vaší PlayStation2 udělat domácí kino se vším všudy.

PS2000 Digital se skládá z jednoho subwooferu (12wattový) a zařízení, které je ve světě herních zvukových systémů poměrně novinkou - reproduktorovým dipólem (10wattový), vzniklým spojením dvou satelitů (výškových reproduktorů) v jeden díl. V krabici s PS2000 Digital dále naleznete síťový adaptér, dálkový ovladač a pochopitelně také spoustu propojovacích kabelů, mezi nimiž je i jeden optický, kterým pohodlně spojíte vaši PS2 s tímto systémem.

Je až obdivuhodné, jak se prostřednictvím toho nepříliš rozměrného zařízení poprali jeho výrobci se zvukem. Ať už zkoušíte zapařit nějakou hru či si pouštíte film na DVD, vždy je zvuk naprosto parádní.

Filmy si můžete konečně vychutnat v kvalitě odpovídající domácímu kinu.

Díky tomu, že PS2000 Digital podporuje řadu prostorových zvukových formátů (především Dolby Surround a Virtual Dolby Digital), můžete si filmy konečně vychutnat v takové kvalitě, jakou nabídnou drahá zařízení pro domácí kino. Reproduktorový systém však disponuje i řadou dalších prostorových efektů, které udělají i z té nejutáplejší plošinovky hotové zvukové peklo.

Jediný problém vzniká, chcete-li poslouchat hudbu. Díky poměrně nešikovnému frekvenčnímu pásmu (40 Hz - 20 kHz) se může PS2000 pochlubit pouze odvarem toho, čemu se ve slušné společnosti říká kvalitní basy, a to samé lze říct i o jím reprodukovaných výškách. Navíc pokud vypnete všechny efekty (což se při poslechu hudby doporučuje), zní dipól jako jeden jediný reproduktor, takže se vaše špičková stereo nahrávka změní v prachsprostou mono odrhovačku.

Nebýt slabší reprodukce hudby a dost masité ceny (cca 8 tisíc Kč), dalo by se o systému PS2000 Digital říct, že je dokonalý. Přesto však rozhodně má všem náruživým hráčům a kinofilům (vlastníkům PS2) co nabídnout. ■

Jan Bílek



USB port je vám v tomto případě k ničemu. Konzolu otočte a využijte digitální výstup.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín — VERDIKT

WWW.CREATIVELABS.COM

Zvuk jako víno na PS2 se stává s PS2000 Digital realitou.

ZAJÍMAVÉ — **7** Z DESETI

ALTERNATIVY

■ **PS2:** **ForPointSurround FPS2000 Digital** [NERECENZOVÁNO] Žádný virtuální zvuk, ale nefalšované Dolby Surround reproduktory. Více informací o tomto produktu přineseme v recenzi v příštím čísle.

SKY SURFER



NASKOČTE NA SKLUZAVKU SMĚR PEKLO.

Vyskočíte z letadla, na nohou máte přikurtovaný snowboard, ve vzduchu děláte úžasné věci, až se vám z nich točí hlava a zvedá žaludek, v posledním možném okamžiku pak otevřete padák a ladně se snesete k zemi. To by mohla být skvělá hra, co? No, určitě mohla, ale případ *Sky Surfer* to rozhodně není.

V režimu Dive To Air sice provádíte nějaké kousky za rychlého volného pádu, přičemž triky provádíte podle pokynů, které dostáváte na obrazovce. Pak otevřete padák a polehounku se snesete k zemi, kde vás naštěstí čeká alespoň hezká scenérie, takže se trochu popase oko - na rozdíl od těch zarůžovělých vrstev horní stratosféry.

Beat Balloon, druhý a poslední režim, který hra nabízí, je stejně prázdný a jeho součástí je balancování ve vzduchovým proudem vytvářeným obřím větrákem a manévrování směrem k určeným balonům, přičemž vše musíte zvládnout v daném časovém limitu. Půl hodiny vás to možná bude trochu bavit, ale noc u téhle hry nestrávíte, to tedy rozhodně ne.

Jsou zde pouhé dva režimy, tři surfaři, půltuctu prken a žádné skryté partie, takže je vám už teď určitě jasné, že *Sky Surfer* je hra nezajímavá, moc jednoduchá a příliš krátká. Jinak je ale všechno v pohodě. ■

Nick Ellis

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Virgin Interactive
- **VÝROBCE:** Idea Factory
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Dva herní režimy
  - Šest typů prken
  - A to je tak asi všechno



Princezna parašutistka: Vybrat si jednoho ze tří parašutistů, toť fakt zážitek.





Pop kultura: Balancování ve vzduchových proudech a propichování balonků je úžasné.

WWW.VIE.CO.UK

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Spíš takové technické demo vystupující v převleku za hru.

NUDA

2 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSM31, 9/10) Další extrémní sport. Navíc zábavný. Tady si fakt užijete.
- **PS2:** SSX (PSM33 9/10) Král simulátorů extrémních sportů pro PS2.

SHADOW OF MEMORIES



DALŠÍ NOČNÍ MŮRA OD TVŮRCŮ SKVĚLÉHO HORORU *SILENT HILL*.

V e hrách jde obvykle o to, snažit se své postavy udržet co nejdéle naživu a pokračovat ve hře. V *Shadow Of Memories* zemřete hned v úvodní scéně.

Ve zbytku hry cestujete zpět v čase a činíte náležité kroky, abyste své smrti zabránili. Bohužel to obnáší víc než jenom vyhnout se vražednému noži - musíte totiž zjistit, proč přesně si Smrtka vybrala právě vás. Je to hodně nadupaná věc, hezky udělaná, a navíc jsou fakta, podle nichž se ve hře řídíte, promyšleně rozestavěná. Jenže problém spočívá úplně někde jinde, totiž v tom, že to vlastně není ani tak hra jako spíše film. Sledováním nastříhaných scén strávíte stejně času jako řešením hádanek a zápletek.

Nicméně hádanky kladou na vaši šedou kůru mozkovou jisté nároky. Například: Dům je celý v ohni, jak zachráníte toho týpka, který zůstal uvnitř? Takhle: Jdete do domu, necháte se zabít, v čase se posunete do doby před požárem a zde učiníte nezbytné. Pokud budete volit chybně, zase umřete a zase jdete zpět, takže chybu lze snadno napravit - celé je to prostě moc režírované. Výtečným příkladem jsou v tomto ohledu štěkající psi, kteří vám nedovolí vydat se „špatnou" uličkou.

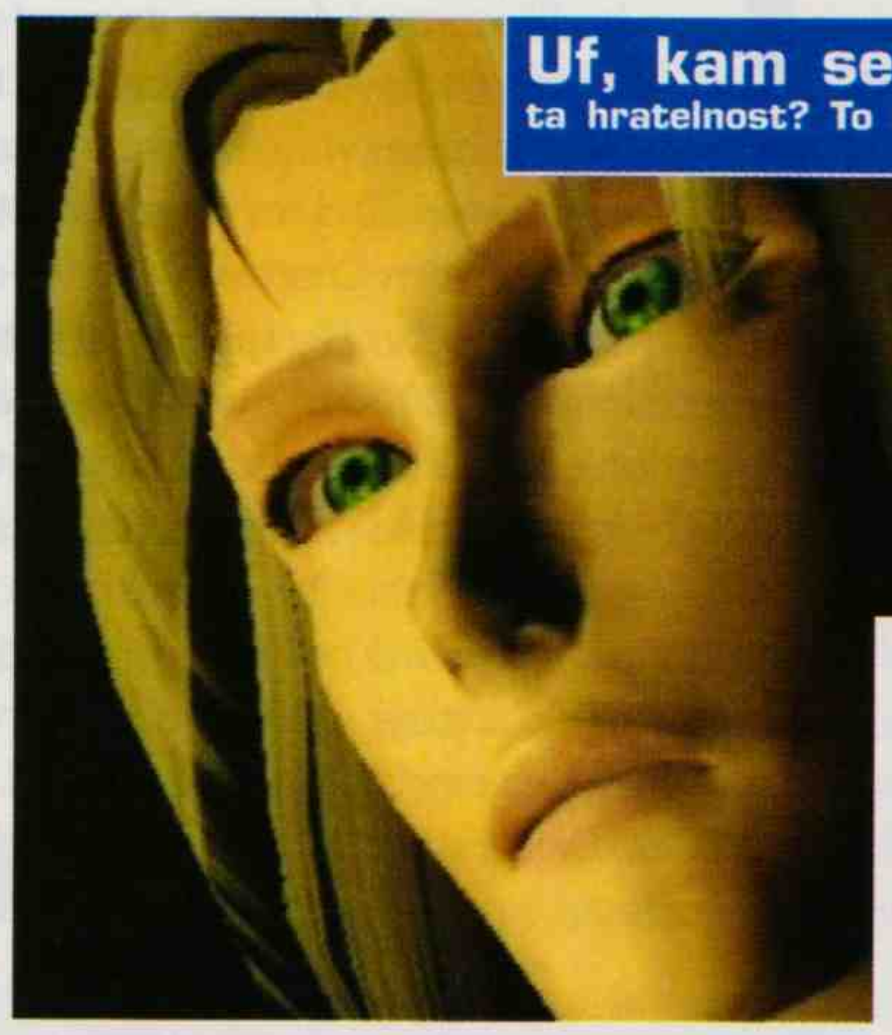
Na rozdíl třeba od *Silent Hill*, jde v *Shadow Of Memories* o kinematografický přístup na úkor hratelnosti. Ta zde zcela chybí, jsou tu pouze nekonečné FMV sekvenc, a to je rozhodně škoda. Alespoň je ale vidět, že ve slově „videohra" má „hra" své nezastupitelné místo. ■

Lee Hall

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Konami
- **VÝROBCE:** KCET
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Od 11 let
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Hra je posazena do čtyř časových rámců
  - Do všeho je zapleten Bůh
  - Užitečná nápověda







Uf, kam se poděla všechna ta hratelnost? To nějak nechápu!!

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Chytré, promakané, zajímavé. To je všechno moc hezké, ale je třeba také hratelnosti.

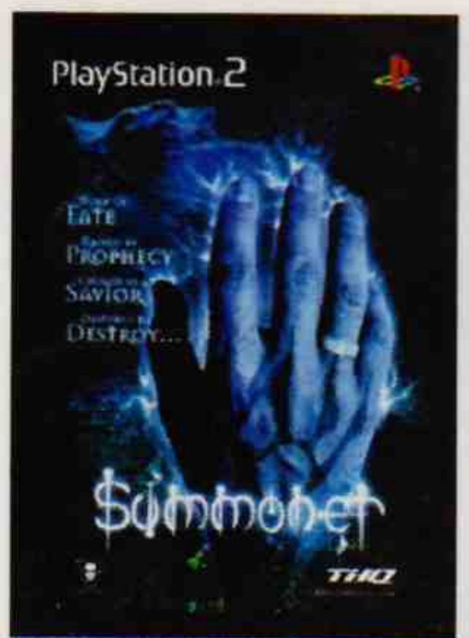
SMRTKA

5 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** Silent Hill (PSM17 10/10) Videohry už děsnější být nemůžou.
- **PS2:** Silent Hill 2 (DOSUD NEVYDÁNO) Stojí za to si počkat. I když to asi bude chvíli trvat.

SUMMONER



GOLEMY ZABÍJET MŮŽETE, PRAVDA, ALE CO TAKHLE NASTOLIT MÍR NA ZEMI?

Znáte, jak to chodí. Člověk takhle zdědí pár zvláštních schopností, ale pak, když je vaše rodné městečko vystaveno ničivému působení záhadné síly, nadělají tyhle vaše schopnosti víc škody než užitku. A tak nehledě na hořící budovy a mrtvoly rozseté všude kolem, se vydáváte hledat Summoner's Rings neboli předměty, v jejichž moci je agresorům zabránit, aby se zmocnili celého království.

A tak začíná *Summoner* od THQ, hra, jež se nese výrazně v tradiční erpégéčkové linii. A pocit, že jste to celé už někde viděli, nevyvolá v člověku jenom děj - stejně okoukaným dojmem působí i hratelnost.

Všechno to je o inventářích, podmenu a seznamech kouzel. A i když souboje probíhají v reálném čase, že by byly bůhvíjak interaktivní, to se říct zrovna nedá. Nemůžete totiž do bitev přímo zasahovat, pouze vydávat rozkazy svému týmu.

Vzhledem k okoukanosti hratelnosti je pro zkušeného hráče otázkou několika minut *Summoner* pochopit, nicméně leckomu takový nedostatek ambicí přijde depresivní. Stejně politováníhodné jsou i příliš dlouhé loadingové prodlevy, zejména pak co se mapy světa týče, a rovněž často neúčelné úkoly a cíle hry.

Na druhé straně hra vypadá velmi dobře a vše se zlepšuje - a zároveň nabývá na napínavosti - jakmile se děj trochu zašmodrchá a hra vstoupí do pozdějších pasáží. Ale co, třeba je na skutečně průlomové RPG pro PS2 ještě moc brzy. ■

Paul Rose



Oddychový čas, prosím: Důvěrně známá scéna, připomínající nákupní zónu v sobotu půl hodiny před půlnocí.



Požár v buši: Dosud jsme se nedočkali hry, jež by věrohodně ztvárnila malé lesní tvorečky prchající před zuřícím požárem.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** THQ
- **VÝROBCE:** Volition
- **DATUM VYDÁNÍ:** Březen
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Více než 50 hodin hry
  - Na 120 interaktivních postaviček

WWW.THQ.CO.UK

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

Celkem tradiční RPG, které ale i tak poskytne za vynaložené peníze nějakou hodnotu.

ZATUCHLÉ

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** **Final Fantasy IX** (PSM35 9/10) Vítaný návrat *FF* do formy a za vynaložené peníze doslova úžasná hodnota.
- **PS2:** **Orphen** (NERECENZOVÁNO) Vypadá skvěle, ale bohužel strádá pro nudnou a opakující se hratelnost.

ARMORED CORE 2



JEN DO TOHO, PANKÁČI, NASTÁVÁ VĚK ROBOTŮ!

Obří, potácející se mechaničtí roboti jsou výsadním tématem animovaných adventur po celou věčnost, a jelikož tolik trendů v oblasti videoher má svůj původ v zemi vycházejícího slunce, je až s podivem, jak málo her s roboty si našlo cestu do našich končin.

Naštěstí *Armoured Core 2* přináší takový robotí nářez, že toho je na jednoho člověka skoro až příliš. Vy hrajete v roli Ravena, mladého robota-žoldáka, přičemž vaším úkolem je vypravit se na misi po právě zplanýrovaném povrchu Marsu. A že je to na tom Marsu ale hezké! Krajinka naprosto úchvatná, a dokonce i rozmanitá na to, že planeta je jen koule prachu bohatého na železo.

Hra samotná se nese ve znamení neustálého vylepšování. Marťanské megakorporace se vám za vaše služby bohatě odmění a tyto peníze pak můžete utratit za nové vybavení pro své bitevní roboty. Až budete toto vybavení vybírat, čeká vás prohrabování stovkami různých motorů, kloubů, elektrických součástek a přirozeně i nejrůznějších zbraní jak na dálku, tak na boj zblízka. Snad nikdy předtím jste při vyzbrojování neměli takový výběr.

Vedle misí na vás čeká bitevní aréna, ve které můžete bojovat proti ostatním robotům, a pokud se vám náhodou bude dařit vyhrávat, můžete si vylepšit i své postavení v žebříčku. Vzato kolem a kolem, čeká toho na vás skutečně hodně a byť hra jistě neučaruje úplně každému pařanovi, jen stěží se nezamilujete do jejího lesku a skvostné vizuální stránky, a to i tehdy, když války robotů nejsou to, co by vás úplně tak bralo. ■

Al Bickham



Retro technologie: I v daleké budoucnosti bude nejlepším přítelem člověka samopal.



Sakra, jak to? To nebylo ze srandy!

FAKTA

- **VYDAVATEL:** Ubi Soft
- **VÝROBCE:** Crave
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Obrovští roboti nadupaní takovou palebnou silou, že by mohly srovnat se zemí celé město
  - Nejrůznějších vylepšení pro vaše rozličné systémy
  - Úžasný režim rozdělené obrazovky pro dva hráče

WWW.UBISOFT.CO.UK

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

Monstrózní roboti obdaření dostatkem různorodosti, takže vám hra vydrží navěky. Doporučujeme.

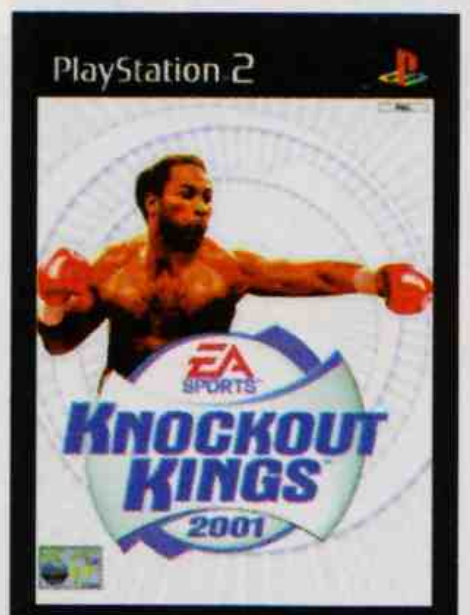
NABLÝSKANÉ

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** **Mechwarrior 2** (PSMUK 9/10) Drsný nářez plný robotů; konverze z pécéčkového originálu.
- **PS2:** **Gungriffon Blaze** (PSM35 6/10) Solidní nářez se skvělým ovládacím systémem, bohužel grafika je jen hodně základní.

KNOCKOUT KINGS 2001



FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** Black Ops
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Od 11 let
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Více ženských boxerů
  - Lepší práce nohou a rychlejší údery
  - Široká škála boxerů, včetně Marvina Haglera a Franka Bruna

ŠAMPION MEZI BOXERSKÝMI SIMULÁTORY POSTOUPIL O KATEGORII VÝŠ.

Knockout Kings se mezi boxerskými simulátory pro PSone těší natolik výsadnímu postavení, že jejím nejbližším rivalem je věcička jménem *Ready 2 Rumble* a ta se ani nepokouší velkého šampiona vyzvat. Proto nepřekvapí, že u EA jsou plni sebevědomí a své eso nahlásili do těžší váhy jménem PS2, aniž by udělali víc než nový lak.

Zachovány zůstaly všechny tři základní režimy, Exhibition, Quick Play i Career. První dva nabízejí jak hru pro jednoho hráče, tak souboj dvou, přičemž můžete boxovat v roli jednoho z široké škály boxerů obdařených skutečnými jmény (je tu i Muhammad Ali a Lennox Lewis), a to ve třech váhových kategoriích (těžká, střední a lehká). V dnes už dobře známém kariérním režimu hrajete sami a vaším úkolem je udělat z vybraného boxera světového šampiona a velkého Aliho poslat konečně do důchodu.



Jděte do toho naplno: Trenér v rohu vám dá užitečné rady, ale vy jim své pocity sdělit nemůžete.

Hratelnost zůstala z větší části netknutá a stejně tak je zachován důraz spíše na šikovné údery, krytí a protiúdery než na mohutné máchání rukama. Souboje můžete proměnit v úchvatné taktické bitvy, před protivníkem ustupovat, vykrývat jeho útoky a v posledním okamžiku nekompromisně udeřit. Jediný problém představuje poněkud nedopracovaná detekce střetů a trochu dlouhé nahrávání mezi jednotlivými koly.

Hra to je jistě dobrá, stárnoucímu Alimu se snadno vyrovná, ovšem bude ještě chvilku trvat, než se stane největším šampionem všech dob. Ale co, vždyť už brzy se jistě dočkáme další verze. ■

Richard Keith



Box vašich snů: Krása knockoutů je taková, že se vám o tom ani nesnilo.

WWW.KNOCKOUTKINGS2001.EA.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín — VERDIKT

Solidní, byť nepřináší nic nového. Navzdory několika chybám je to ale stále skvělý box.

HEZOUNKÉ

7 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: Knockout Kings 2001** (PSM33, 8/10) Lennox Lewis vedle PS2jkového Aliho: Pomalejší, ale ve své váhové kategorii jasně nejlepší.
- **PS2: Ready 2 Rumble Round 2** (NERECENZOVÁNO) Docela slušná akční arkáda s výrazným smyslem pro humor.

DONALD DUCK QUACK ATTACK



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Ubi Soft
- **VÝROBCE:** Disney Interactive
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Čtyři 3D světy
  - Donaldův výkon závisí na tom, jak moc je vytočený

ŘÍKÁ SE ZLATÁ STŘEDNÍ CESTA, ALE TOHLE UŽ NEMŮŽE BÝT PRŮMĚRNĚJŠÍ.

Donald je pěkně rozzuřený kačer a není divu. Nejenže mu unesli jeho káčátko Daisy, ale navíc se Disney rozhodl namočit jej do hustě průměrné plošinovky.

V roli známého mrzouta a skrblíka musíte projít několika úrovněmi, přičemž oříšek je v tom, že ukazatel jeho životní energie stoupá či klesá v závislosti na tom, jak je rozzuřený. Pitím džusu jej můžete trochu zklidnit, ovšem pokud se fakt vytočí, uděláte nejlépe, když si hru „zasejvujete“, protože za chvíli drahého zobáka klepne pepka.



Disneyovština: A proč si raději nepočkat, až se na PS2 ukáže Crash Bandicoot?

Abyste zachránili Daisy, musíte sbírat všelijaké součástky, z nichž poté sestrojíte přístroje, které vám ve vašem úsilí budou nápomocny.

Bohužel *Quack Attack* až příliš silně spoléhá na plošinovková klišé - pobíhání, skákání na nepřítele a souboje s bossy na koncích úrovní. Na posunutí hranic žánru vpřed bylo vynaloženo jen velmi málo úsilí a nevyužity zůstaly i možnosti, které nabízí PS2. Jistě, grafika je plynulá a hezky komiksová, to se dalo čekat, ovšem není dost originální, aby vzbudila zájem.

Stejně jako většina raných her pro PS2, i *Donald Duck Quack Attack* je přímým portem beztak nenápadité hry a na výsledku je to vidět. A je fakt škoda, že na skvělou hru o téhle úchvatné zobákovité postavičce musíme stále čekat. ■

Craig Pearson



Je vytočený: Na Donaldův rostoucí vztek dávejte zatraceně bacha, jinak ho klepne pepka a máte po hře.

WWW.DISNEY.CO.UK/DISNEYINTERACTIVE/

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín — VERDIKT

Hodně průměrná plošinovka, jež nedokáže dostát bohatému Donaldovu odkazu.

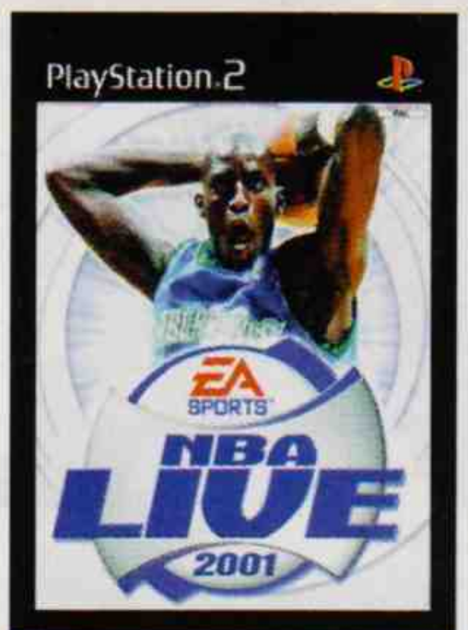
KAČENA!

5 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: Crash Bandicoot 3** (PSM9 9/10) Velký Manitů všech playstationových plošinovek.
- **PS2: Rayman Revolution** (PSM35 7/10) Naprosto nádherná plošinovková roztomilost.

NBA LIVE 2001



BASKETBALOVÉ HVĚZDY NASNÍMANÉ POMOCÍ MOTION CAPTURE DOKAZUJÍ, ŽE EA JE STÁLE VE HŘE.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** Březen
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Hráči nasnímaní pomocí motion capture - nyní s tvářemi slavných basketbalových hvězd
  - V režimu One-On-One proti sobě stojí ti nejlepší profíci

N*BA Live 2001* nám představuje EA Sports ve vrcholné formě. Zatímco se *FIFA* ocitla v palbě kritiky za to, že dala přednost pozlátku před obsahem, v *NBA Live 2001* je skvostná grafika jenom vítána, neboť ji podporuje hutná hratelnost.

Basketbal je sportem vyžadujícím od hráčů rychlé reflexy, bystré uvažování a taky vynikající tělesnou obratnost. A právě zaměřením na tyto atributy se EA podařilo položit silný základ, který je pak ještě umocněn mnoha skvělými střelami, bloky a průniky, jež taky tvoří úhelný kámen této hry. Stačí chvilka a budete na obrazovce předvádět kousky jako vystřižené z nějakého super zápasu NBA. Hřiště jsou ztvárněna do nejmenších podrobností, detailní provedení tváří a posunky mezi hráči při trestných hodech poukazují na týmový charakter hry. Solidního využití došel i komentář, kdy se jeden z komentátorů věnuje konkrétnímu dění, zatímco druhý nabízí jakési shrnutí nebo přehled.



Ksichtíky, ksichtíky: Detaily přímo ze zápasu jsou prostě okouzlující.

Nicméně pár chybiček by se tu přece jen našlo. Al hráčů je občas trochu tupá a členové týmu reagují jako ovce na přednastavené strategie, namísto aby se pokoušeli co nejlépe využívat volného prostoru. I schopnost vzít protihráči míč mohla vypadat lépe.

Ale nakonec přece jen *NBA Live 2001* představuje pro EA jistý triumf. Rychlostí i předvedenými schopnostmi se hra klidně může rovnat skutečnému basketu, navíc zběsilé tempo nutí hráče k rychlému uvažování, přičemž tou nejlepší odměnou za dobře promakané finty je brilantní vizuální stránka. Takže tímhle titulem EA rozhodně skórovala. ■

Steve Merrett



Zrcadlo, zrcadlo: Palubovka je tak naleštěná, že se v ní můžete vidět jako v zrcadle.

NBALIVE2001.EA.COM/PS2_DESCRIPTION.HTML

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Elegantní, rychlý a chytrý sportovní simulátor, jež dokáže zaujmout na všech úrovních.

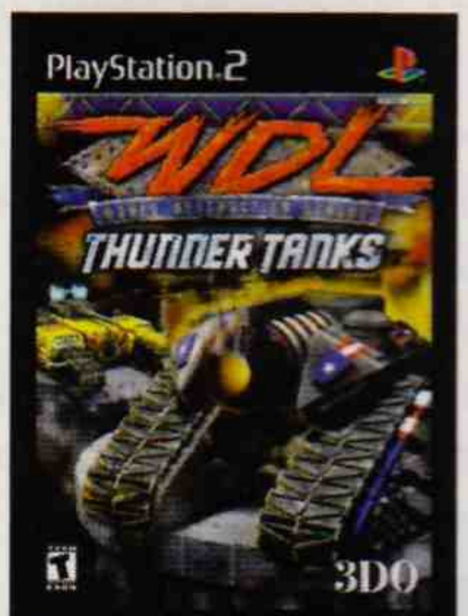
TROJKA

7 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1:** NBA Live 2001 (PSM34 8/10) Méně detailů a šoumenství, ale i tak skvěle hratelný titul.
- **PS2:** NHL 2001 (PSM33 8/10) V tomto případě dostal nový, PS2jkový háv lední hokej.

WDL: THUNDER TANKS



DALŠÍ STRAŠLIVÝ NÁŘEZ PLNÝ PLECHOVÝCH KRABIC.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** 3DO
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** Březen
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Od 11 let
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Režim rozdělené obrazovky až pro čtyři hráče
  - Skvělé zbraně: pozemní artilerie, řízené střely apod.

Proč si každý proboha myslí, že televizní soutěže budoucnosti budou takové ty uřvané, rozjásané soutěže o miliony korun, popřípadě společnost lidí uzamčená ve sklepě? My totiž víme, že za dvacet let to bude vypadat úplně jinak.

Něco jako *The Running Man*, ale s tanky! A nanečisto si to vyzkoušejme s hrou *WDL: Thunder Tanks*, která se dokázala vyvarovat všech roztomilých i neroztomilých moderátorů a namísto toho zvolila hrubé, standardní brutální násilí. To vše ve formátu, jenž silně připomíná v *PSM* již několikrát zmíněné *Robot Wars*, jenže ve velkém.



Zničené město: Tanky zuří vprostřed ruin amerických velkoměst.

Vám připadá místo v kokpitu úžasně silného kanonu na pásech, přičemž máte poměrně jednoduchý úkol: zůstat naživu jako poslední tank. Herní arény jsou rozsety po ruinách vyvrácených amerických měst, tedy něco na způsob zmíněného *Běžícího muže*. Pod vaší palbou se hroutí k zemi i ty dosud přeživší budovy a nepřátelé jeden po druhém explodují. I když v režimu pro jednoho hráče tato snad až příliš jednoduchá premisa moc nefunguje, v režimu pro vícero hráčů se vám vše bohatě vynahradí - mnoho rozličných režimů nabízí skutečný nářez, na němž se mohou podílet až čtyři hráči. Není nic lepšího než kámoše sejmout takovým úderem ze satelitu nebo řízenou střelou, zatímco se plahočí, aby našel cestu, jak vám uniknout.

Není to o moc víc než aktualizovaná verze hry pro PSone (PSM35 2/10), ovšem extra grafické provedení a rychlost dodávají brutální hratelnosti na životnosti, byť jenom v režimu pro vícero hráčů. ■

Craig Pearson



Znaven bitvou: Vezměte si příklad, jinak skončíte taky tak.

WWW.3DO.COM/WDL/THUNDER_TANKS

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Slušná grafika a zábavný režim pro více hráčů jsou oproti verzi pro PSone vylepšením.

PLNO TANKŮ

5 Z DESETI

ALTERNATIVY

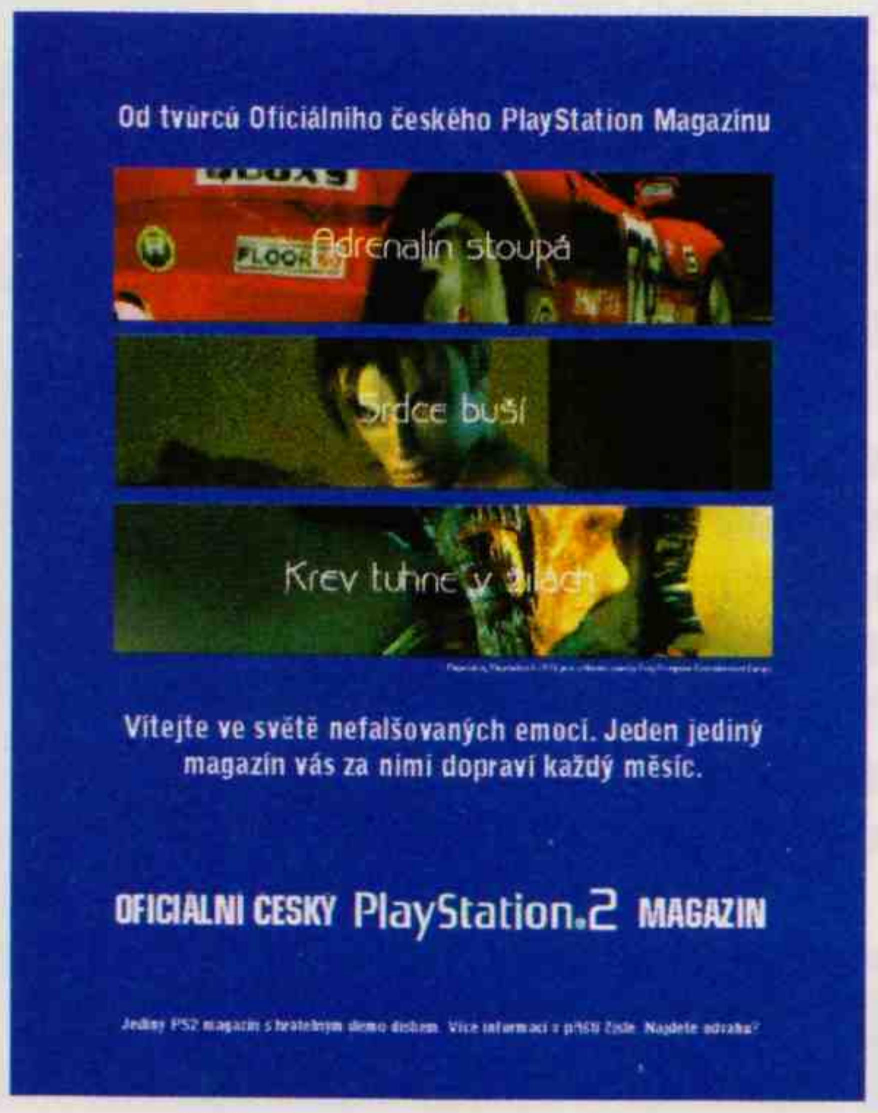
- **PS1:** WDL: Thunder Tanks (PSM35 2/10) Skoro totéž, ale pomalejší a méně pohledné.
- **PS2:** TimeSplitters (PSM34 9/10) Lepší v režimu pro jednoho hráče a skvělá i pro více hráčů.

Tradiční pošta: Oficiální český PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
Vesmírná pošta: janm@omegagroup.cz Web: www.psmag.cz

LISTÁRNA

NAD DOPISY ČTENÁŘŮ





PLAYSTATION2 MAGAZÍN

Protože jsem čerstvým majitelem PlayStation2, zajímalo by mě, zda bude vycházet i Oficiální PlayStation2 Magazín. Pokud ano, ihned bych si ho předplatil.

Michal Hrdý, Brno (a další čtenáři)

Tak trochu tajemná reklama v minulém čísle zabrala. Protože nám podobné dopisy píšete už hezkých pár měsíců, rozhodli jsme se tuto pozitivní informaci zveřejnit co možná nejdříve. Oficiální český PlayStation2 Magazín tedy vycházet BUDE. To je však prakticky vše, co k tomu zatím můžeme říci. Spoustu dalších otázek zkrátka zodpovědět nemůžeme - s největší pravděpodobností začne vycházet od května tohoto roku, bude jej tvořit stejný tým lidí, který tvoří PlayStation Magazín a bude... bude jednoduše skvělý. Další informace snad již příští měsíc.

Považujeme ale rovněž za nezbytné uklidnit všechny fandy PSone - současný PlayStation Magazín bude vycházet nezávisle na svém novém bratříčkovi a bude vycházet do okamžiku, kdy ho bude kupovat dostatek čtenářů. V tomto čísle jste si mohli přečíst o dalších nových hrách (*Syphon Filter 3*, hry od Segy atd.), takže rozhodně není důvod k panice, a my sami předpokládáme, že vydržíme minimálně rok. Popravdě řečeno to však nezáleží jen na nás, ale spíše na vás...

OBSAH DISKU

Měli byste trochu upravit obsah disku. Tak např. v *PSM21* je 9 her, což je poměrně hodně, ale v *PSM24* je her jen 5. Vím, že je pro tvůrce lepší udělat raději video než demo, ale přece by jich mohlo být více. Děkuji. Dále jsem se chtěl zeptat, jak to bude s plakáty. Objeví se v časopise, nebo ne?

Václav Roučka, Vyškov

V tomto čísle je 8 hratelných demoverzí, což už nebylo více než rok. Takže doufáme, že jste spokojeni. Je v zájmu vydavatele prodat co nejvíce výtisků časopisu a my moc dobře víme, že čím více demoverzí, tím větší je vaše spokojenost. V žádném případě tedy nejde o naši lenost - děláme, co můžeme, ne vždy to však jde. V nejbližších měsících to bude bohužel horší. Pokud jde o plakát, ano vašich žádostí bylo tolik, že o tom minimálně přemýšlíme.



TATRA DO GT3?

Zdravím redakci PlayStation Magazínu, asi jako hodně pisatelů, i já byl líný napsat, neustále si říkaje, že nemá cenu se rozčilovat nějakými dopisy ve vaší listárně. Mám sice pevné nervy, ale co je moc, to je moc.

Začnu panem Mykšem a jeho „ hazardováním s desetibodovým hodnocením". *Driver 2* si 10 jistě zasloužil. Je to hra, u níž jsem se bavil i potil od začátku do konce, ale to k hrám takového kalibru patří. Panu Mykšovi chci vzkázat, aby se naučil jezdit (v *GTA* řízení nepotřebuje) a ať se zamyslí nad slovem grafika. To, co ve hrách *Driver 2*, *Gran Turismo 2* nebo *Metal Gear Solid* a jim podobným dokázali programátoři vytvořit na konzole „staré" bezmála 6 let, to chce notnou dávku úcty, a ne urážení takovýchto titulů, na které se ani konkurenti (PCčkáři) nikdy nezmůžou. A to, opakuji, je konzola „stará" 6 let!

Teď bych se rád vrátil k dalšímu „dopisu". Stížnost pana Davida „Dráculy", který hájí slečnu nebo paní Helgu, beru za zbytečné plýtvání papírem, ale budiž. Staré přísloví říká: Žena má vždycky pravdu. Tato je však výjimkou. Nejvíce mě na tomto dopise zarazilo (to je vlastně hlavní důvod, proč vám píši) srovnávání bizarnosti jménem *Need For Speed 4* s nejlepším simulátorem, který kdy vyšel z dílen programátorů, zabývajících se závodním žánrem, a to na jakékoli platformě kromě PS2, s *Gran Turismo 2*. Viděl jsem a zkusil jsem si zahrát *NFS4* na PS i PC. Neměl jsem daleko k tomu, abych se (s prominutím) pozvracel. Pan „Upír" se v dopise nad touto (nevím, jestli lze toto dílko nazvat hrou) slátaninou rozplývá - ta grafika, ta realističnost, ty možnosti! Tady je tolik realismu asi jako o pouti na autodromu. Tam pan „Upír" patří. Jestliže chce mermomocí bourat, tak na pouti se určitě vyřádí (mě to ve školce taky bavilo).

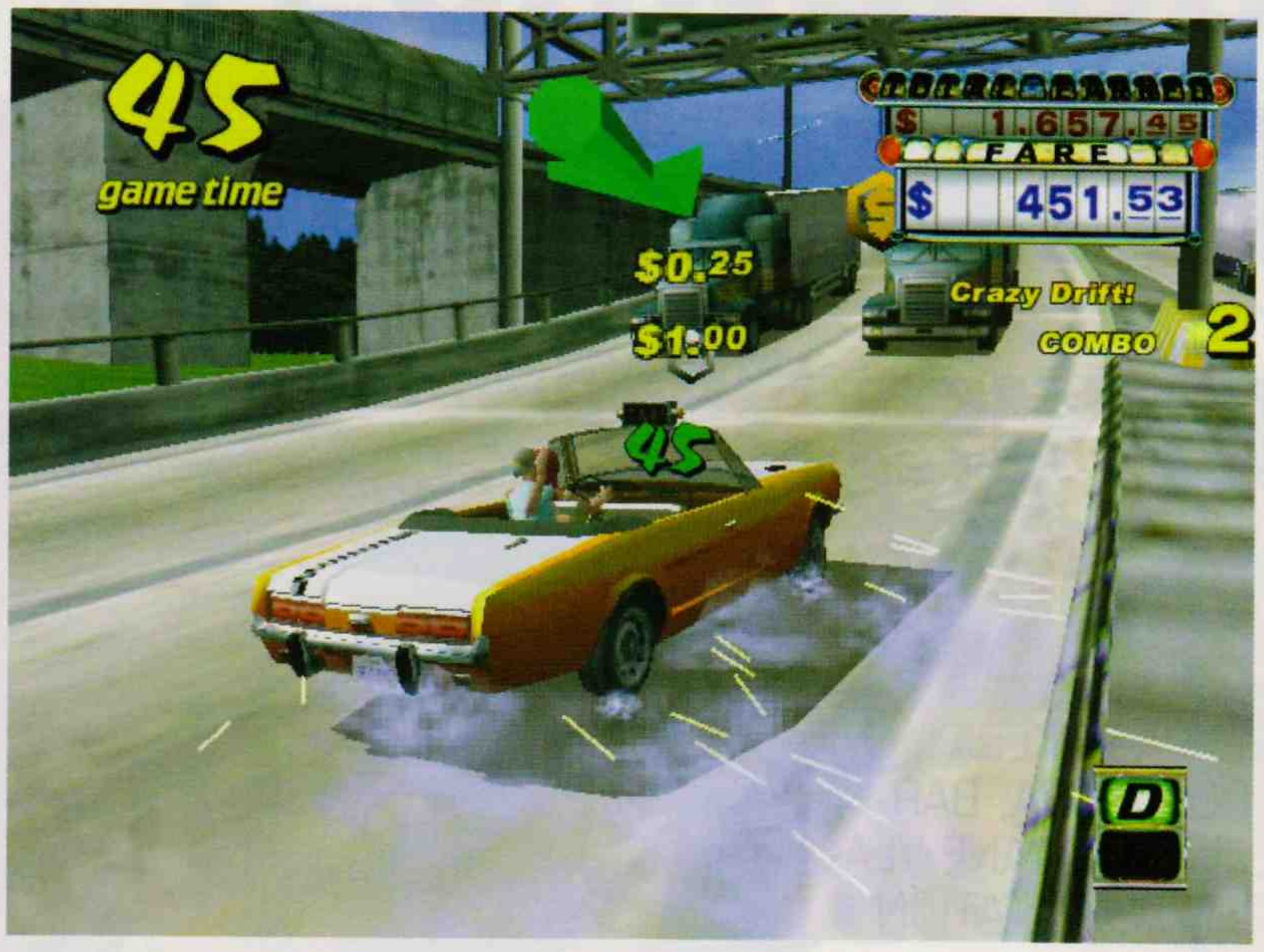
Ale abych pokračoval. Když hraji *GT2*, tak jezdím „fair play", to znamená čistě, bez kolizí. Je samozřejmě pravda, že se sem tam o mě někdo opře, ale to by byl leda tak promáčklý plech na dvířkách a ulomené zrcátko, a s tím se dá jezdit zvesela dál. Bohužel panu „Vampýrovi" jde o to, aby automobil totálně zdeformoval, ale tím se dostáváme k jinému žánru, než je žánr závodní. Do tohoto hybridního žánru se řadí hry na míru střižené pro tohoto hráče, jako *Destruction Derby Raw*, *Carmageddon* (obzvláště ubohá záležitost) a jim podobné.

Jsem opravdu vděčen panu Kazunori Yamauchimu za jeho bombastický simulátor, jehož další cesta přes PS2 povede k absolutnímu realismu. Jediné, co bych mu vyčetl, je jeho přehlédnutí našich závodů Škoda a Tatra, jejichž historie začala zhruba před 100 lety, čímž se řadí mezi nejstarší automobilky světa. Mám pocit, že by zde našel velké množství typů, které by se mohly ve hře objevit. Na celosvětových soutěžích si vedly a vedou velmi dobře, tak nechápu toto přehlédnutí. Já osobně bych si asi radši zajezdil se škodovkami než s nějakými vozy zn. Ferrari či Porsche. Inu, s tím asi nic nenaděláme.

Na závěr vám chci poděkovat za váš časopis, jelikož je to jedna z mála věcí, která dokáže v dnešní uspěchané době člověka potěšit i pobavit. Jenom ta *TOCA WTC* a maximální počet bodů?

Karel Mimra, Týn n. Vltavou

Díky, Karle, za obhajobu. Vlastně jsi ale potvrdil to, co jsme říkali už



dříve - hezky jsi shrnul svůj názor na *Driver 2* a *GT2* a na konci si nezapomněl konstatovat, že jsme se možná tak docela netrefili u *TOCA WTC*. Nesvědčí to o tom, že opravdu nelze jednoduše konstatovat „to je skvělé" a „to je blbost"? Kdyby to tak bylo, prodávalo by se všehovšudy pár her a ostatní by nikdo hrát nechtěl. Takže hrajme každý to, co chceme.

Tvoje úvaha nad auty v *GT2* je zajímavá. *Gran Turismo* je jakýmsi barometrem obliby aut, i když mají často přednost nadupané a navíc japonské vozy a přihlíží se ke vkusu amerických hráčů - i taková automobilka jako Volkswagen bude mít v *GT3* pouhé čtyři vozy, z toho tři New Beetle. Příznačné. Je tedy asi dost nereálné očekávat, že by se Škoda v některém z dalších dílů této série objevila, a jediné, kde si v ní budeme moci zazávodit, budou evropské rallye hry.

DOKONALÁ HRA

Znáte víc her než kdokoliv jiný. Proč po tolika zrecenzovaných hrách nezkusíte udělat vlastní? Vytvořte dokonalou hru, zdarma ji přihoďte na CD a nechejte nám ji zrecenzovat.

Honza Švec, Plzeň

Jednou z kouzelných věcí na videohrách je fakt, že nikdy nebude existovat dokonalá hra. Dokonalost je subjektivní, takže to, co je pro jednoho perfektní, nechává druhého chladným. Někteří lidé - dokonce i v našem okruhu - například nemají v lásce *Metal Gear Solid*. Náš úděl tedy spatřujeme spíše v tom nasměrovat vás ke hře, která podle nás míří ke hvězdám, a uchránit vás od hry, která patří na skládku. A samozřejmě je to jednodušší než nést vlastní kůži na trh :-).



PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

THE SIMPSONS WRESTLING



JE ČAS SI DÁT PIVKO S BARNEYEM, KOLÁČ S HOMEREM A POKECAT S MARGE. A CO KDYBYCHOM DALI HOMEROVI PĚSTÍ DO BŘICHA, BARNEYMU VYLILI PIVO NA HLAVU A MARGE USTŘIHLI JEJÍ PĚSTOVANÉ VLASY? SPRINGFIELD JE ZKRÁTKA VZHŮRU NOHAMA! A JEN PLAYSTATION MAGAZÍN VÁM PŘINÁŠÍ EXKLUZIVNÍ RECENZI!

PLUS! Úplně čerstvé preview *Italian Job* - závodní hry, kde hrají hlavní roli Mini Coopery! • Nové informace o *Matt Hoffman Pro BMX*! • *Black & White* - je to zázrak! Exkluzivně jsme si zahráli simulátor rozlíceného boha pro PSone! • Horor s motorovou pilou v hlavní roli - rozřezali jsme *Evil Dead* po recenzenské části společně s *Toy Story Racer*, *Panzer Front* a každou novou PS1 a PS2 hrou! • Nemine vás dokončení návodu na *Final Fantasy IX*.

ČÍSLO **37** V PRODEJI **OD 12. DUBNA!**


Scanned by pepikJS